KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 135 - SETTEMBRE 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi: Andrea Baricordi
Lettering: Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Francesco Filippi, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OTAKU CLUB – **Kanji Sasahara** decide di iscriversi a un circolo scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il circolo per lo studio della cultura visiva moderna, un vero e proprio covo di *otaku* all'ultimo stadio, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Presidente**. Insieme a Kanji si iscrive anche **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**...

POTËMKIN – Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, **Takeshi Nanjo**, il kit per diventare **Toranger Red**, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** trasforma invece l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** e, successivamente, il cagnolino **Scoop** (in **Toranger Black**). Il fotoreporter **Takafumi Kinjo** scopre che sedici anni prima alla **Squadra Toranger** era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e dalla demone **Marller**...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di **Dan Kabuto**, e lo stesso fa Minagata come **Sako Kumakita**. In una base sottomarina il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofard intuisce il colpo di stato, e decide di indagare. Intanto, una trasmissione terrestre pirata mostra come l'esercito fardiano tratta realmente gli umani, sollevando l'opinione pubblica contro il governo alieno. Convinti di ottenere lo stesso risultato, alcuni studenti scoprono l'identità segreta di Dan e Sako, e decidono di divulgarla. Sheska raggiunge Hosuke e baratta con lui i dati della flotta di Riofard con la leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, dotate di capacità elementali. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le esiliarono in un'altra dimensione. I demoni imposero però ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, dubbi che **Higa**, il Signore del Fuoco, dissipa a fatica. Il mezzosangue **Aida** si aggrega al gruppo formato dalla piccola **Beniguma**, dalla giornalista **Keiko Mase**, e da **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, ma tornata in libertà scopre che il governo giapponese, spalleggiato dai kegainotami, cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada **Kamikaze**, e vince lo scontro contro una Belva manovrata da **Otoroshi**, il Signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. Intanto, i kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati anni prima da **Kayano** della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione. Mentre Kaede versa il suo sangue per liberare i demoni, Aida affronta **Daemon Hinomoto** e **Kikunosuke** per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e distruggerlo prima che venga aperto. **Kaenguma** cattura Keiko e Misao si trova faccia a faccia col nemico...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, un 'cucciolo di drago' che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo uccide. I suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono le forze armate, e nel frattempo Akira e Shiina vengono salvate da **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**. Miyako e **Aki Sato** scoprono l'identità dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità, e quest'ultima giura di uccidere la prima. Per questo motivo, Takeo e Norio decidono di tener d'occhio Satomi...

OFFICE REI - Tre ragazze entrano nella vita di **Yuta** - **Mirei Ko**, **Emiru** e **Rika** - che dirigono l'agenzia investigativa paranormale **Office Rei**, alla quale Yuta inizia a collaborare. L'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**, ovvero Yuta: il più potente psicocineta del mondo servirà alla realizzazione di un'Utopia politica. Per permettergli di usare i poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose per dimenticare le atrocità subite al Fan, ma libera anche la sua rude personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika (ribellatasi al Fan), permette allo Yuta violento di sostituirsi all'altro, per la gioia di **Nadeshiko** (ex-assistente di Alice). Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto del Fan, e che aiutò Yuta a fuggire dal folle professor **Ko**. Hiryu Ko rivela la propria vera identità, quella di **Fan Feilong**, e cerca di convincere Yuta a unirsi a loro, presentandogli la presidentessa, **Fan Mei Li**, ovvero Mirei, che da anni ha eliminato il professor Ko per salvare le cavie-ESPer. Yuta non accetta, e sfida Hiryu, il quale ferisce mortalmente Mirei, dichiarando di averla usata per perseguire il progetto del professor Ko. Yuta fa allontanare tutti per commettere un gesto estremo, ma le spettrali evocazioni di Hiryu divorano letteralmente la sua energia vitale, dando origine però a un'imprevista aberrazione...

GOBLIN – Nonostante l'aspetto femminile, **Goblin** è in realtà uno spirito felino che seduce i maschi umani per privarli della loro energia vitale. Un bel giorno decide di trovare 'un uomo meraviglioso' da sposare. Per divertimento Goblin resuscita l'ispettore **Tsukiyono**, morto in uno scontro a fuoco, e il padre le impone di 'rimettere le cose a posto'...

sommario

+ **EDITORIALE** 1
+ **KAPPA NEWS** 2
+ **NONKORSO 2**
  Più veloci del Ghibli 2
+ **LA FOCE DEL KAPPA**
  Su e giù per l'Italia 3
+ **RUBRIKEIKO**
  a cura di Keiko Ichiguchi 4
+ **TOP OF THE WEB** 5
+ **RUBRIKAPPA**
  a cura del Kappa 6
+ **ANIMATOUR**
  a cura di Luca Raffaelli 7
+ **SPIRITATI VIA**
  Vita e risvolti di una vita da animefan
  di Francesco Filippi 8
+ **A & R**
  di Mohiro Kito 13
+ **EXAXXION**
  Manifestazioni
  di Kenichi Sonoda 41
+ **POTËMKIN**
  Il grande risveglio
  di Masayuki Kitamichi 55
+ **KAMIKAZE**
  Devastazione
  di Satoshi Shiki 79
+ **GOBLIN**
  Antiche leggende
  di Makoto Kobayashi 109
+ **VICTORIA!**
  La resurrezione di Kalima
  di Masashi Tanaka 125
+ **OH, MIA DEA!**
  Un magnifico gioco
  di Kosuke Fujishima 153
+ **PUNTO A KAPPA (1)**
  a cura dei Kappa boys 176
+ **NARUTARU**
  Agguato
  di Mohiro Kito 177
+ **OFFICE REI**
  Scontro (Settima Parte)
  di Sanae Miyau & Hideki Nonomura 191
+ **PUNTO A KAPPA (2)**
  a cura dei Kappa boys 232
+ **GENSHIKEN**
  Tavola rotonda con ammaccatura
  di Kio Shimoku 256

In copertina:

Qui a fianco:
Manga Mon Amour - Illustrazione di Daniele Ceci, Sassuolo (MO) per il primo NonKorso

KAPPA 2004: PIANO DI BATTAGLIA

Dubitiamo fortemente che non ve ne siate accorti: questo numero di **Kappa Magazine** è in bianco e nero. Ok, d'accordo, non è una novità, in passato è già accaduto, ma questa volta è diverso. Allora la necessità era stata quella di far spazio alla sovrabbondanza di manga, mentre oggi si tratta di pura e semplice *resistenza*. Ebbene sì, ci stiamo arroccando sulla cima del colle, chiudendo il ponte levatoio e alzando le mura del castello di qualche metro, per resistere all'assedio. L'assedio, lo sapete bene, è quello dell'economia italiana che va a rotoli, dei prezzi che aumentano, e di tutte quelle altre belle cosette con cui ognuno di noi ha a che fare ogni giorno. Stop al panico, però. Siamo ben attrezzati per resistere all'assedio, nei sotterranei del castello abbiamo provviste a sufficienza, e soprattutto abbiamo validi guerrieri che sapranno difendere il perimetro con coraggio. La resistenza non sarà inutile, e lo sappiamo già da ora. L'importante è guardare positivamente in avanti, oltre la foschia e oltre le volute di fumo nero che si alzano tutt'intorno, puntare a superare il momento critico con ogni mezzo possibile, e attendere che le nubi vengano spazzate via dal vento per lasciar passare la luce del sole che – lo sappiamo bene – è ancora là dietro. Voi avete già fatto la vostra parte fino a oggi, continuando a sostenerci e premiando le nostre scelte, ed è proprio per questo che *non vi chiederemo nient'altro*. Ve l'avevamo promesso, per cui il prezzo di **Kappa Magazine** non aumenta, punto e basta, non si discute. Abbiamo solo bisogno di riorganizzarci, di ridurre le spese al minimo per qualche tempo, e perciò abbiamo pensato a qualche modifica strutturale (alcune delle quali richieste dal Giappone, come vi abbiamo detto il mese scorso) che permetterà a Star Comics di riaffilare le armi e calare il ponte levatoio per lanciarsi di nuovo al galoppo nella mischia, menando fendenti a destra e a... *manga*. Le buone tattiche sono fatte anche di ritirate strategiche e di mordi-e-fuggi, perciò saremo come la brace sotto la cenere: impegnati nel riassestamento, ma pronti a bruciare. Entro qualche mese la nostra rivista entrerà in una nuova fase sperimentale temporanea, che attualmente stiamo chiamando in codice **Kappa Magazine AM** (vi spiegheremo poi) che ci darà modo di prepararci con calma alla successiva fase e al rientro nella mischia. Se continuerete a seguirci, vi accompagneremo nelle nuove (il plurale è d'obbligo) incarnazioni di **Kappa Magazine**, la cui mutazione sta per iniziare anche nei fumetti in essa contenuti. Qualche anticipazione? Date un'occhiata nel **Kappa Vox**, appena voltata la pagina, e saprete. Già che ci siete, poi, mentre noi affiliamo le spade, voi iniziate ad affilare le matite, perché sta per partire il secondo **NonKorso**: abbiamo fatto le debite considerazioni ascoltando le vostre opinioni, e siamo giunti a una soluzione che sicuramente vi piacerà. Siete pronti al futuro? **Kappa boys**

***«Molte cose che, unite insieme, sono invincibili, cedono a chi le affronta poco alla volta.»* Plutarco**

KNEWS

Come promesso, eccovi le anticipazioni riguardanti alcune delle novità in arrivo nei prossimi mesi, grazie anche alla conclusione di alcune serie che ci hanno accompagnato per tanto tempo. Partiamo proprio dai 'finali', dunque: sul prossimo numero avremo l'attesissimo e apocalittico (sul serio) epilogo di **Office Rei** mentre su **Kappa Magazine** 138 si concluderanno contemporaneamente le demenziali avventure di capitan Burns in **Victoria!** e le scorribande notturne di **Goblin**. In arrivo, dunque, storie nuove di zecca, sia di nuovi autori-rivelazione, sia di grandi firme del manga. Avremo fra i nostri il grandissimo **Yukinobu "2001 Nights" Hoshino** con la sua nuovissima storia di fantascienza 'seria', **The Moon Lost**, pubblicata in contemporanea con il Giappone; **Rokuro Shinofusa**, rivelazione Kodansha di cinque anni fa (Premio Shikisho 1998), ci stupirà con lasua più recente miniserie di ambientazione fantastica **Kudanshi**, che leggeremo a grandi dosi in meno di un anno e mezzo; scopriremo tutto su *mononoke*, mostri e spiriti tradizionali del Giappone grazie al sorprendente **Mokke**, realizzato con incredibile delicatezza da **Takatoshi Kumakura**; avremo poi le storie brevi di **Daisuke Igarashi**, imprevedibili e bizzarre, e che per la loro particolarità attireranno l'attenzione anche di chi non ha mai letto un manga in vita sua. Nuove serie, sì, ma anche una grandine di *KappaSorprese*, a partire dall'episodio speciale **Gun Smith Cats – Hidden Gun** in cui Rally e Minnie May tornano per l'ultima volta (in esclusiva su **Kappa Magazine**) a salutare i loro fan, grazie all'infaticabile **Kenichi "Exaxxion" Sonoda**; rivedremo all'opera anche un altro 'grande', ormai di fama internazionale dopo le incursioni americane (*Guerre Stellari – La Minaccia Fantasma* e *Batman*), **Kia "Compiler" Asamiya**, che riappare sulle pagine della nostra rivista ammiraglia con **Tokyo Time Paradox**; torneremo poi, per la seconda volta, a immergerci nelle allucinanti atmosfere oniriche create da **Koji Mikomo**, con **Where on When**. Ciliegina sulla torta, a grande richiesta, la dose di **Narutaru** – ormai star incontrastata della nostra rivista – raddoppierà, fino a raggiungere la quantità di due episodi al mese. Quanto ci vorrà per tutto questo? Pochissimo: vi abbiamo raccontato le novità di **Kappa Magazine** solo fino a febbraio 2004. Andate a comprarvi un altro paio di bulbi oculari: quelli che avete già non vi basteranno per leggere tutto quanto! **Kb**

Johan Padan

NONKORSO²

"HOWL BEFORE GIBLI" a cura dei Kappa boys

Il **NonKorso** (ovvero il non-concorso di **Kappa Magazine**) organizzato sul numero 128 ha avuto un clamoroso successo. In quella sede, chiedevamo di realizzare una copertina per **Kappa Magazine**, seguendo un tema particolare e usando uno stile specifico. Molti hanno sofferto per la difficoltà (lo ammettiamo, siamo stati *molto* severi), la quantità di regole e la scarsità di movimento lasciata. Abbiamo così deciso di farci perdonare, per cui questa volta potranno partecipare illustratori e fumettisti con qualsiasi tipo di stile.
Vi spieghiamo subito qual è il gioco di questa volta.
Nella primavera del 2004 uscirà nei cinema giapponesi il nuovo film dello Studio Ghibli diretto da Hayao Miyazaki, **Howl no Ugoku Shiro – Howl's Moving Castle**, e noi abbiamo deciso di... batterlo sul tempo! Proprio così. Prendete nota: prima ancora che su Internet inizino ad apparire le prime immagini del film, noi vogliamo sapere *come lo vedreste voi*. Per farlo, vi basterà basarvi su **Il Castello Magico di Howl**, il romanzo originale di Diana Wynne Jones (già tradotto nel nostro paese) da cui il film sarà tratto.
Potrete farlo in due modi: o con una bella illustrazione colorata (come nel primo **NonKorso**) che sarà pubblicata sulla copertina di **Kappa Magazine**, o addirittura con un breve fumetto in bianco e nero, che sarà pubblicato sullo stesso numero! Sì, avete capito bene: due sezioni, e perciò *due* vincitori!
Allora, leggetevi *bene* le regole qui di seguito, e buon lavoro! **Kb**

TEMA DELL'ELABORATO
Il tema del NonKorso è **Il Castello Magico di Howl** di Diana Wynne Jones, da cui Hayao Miyazaki sta traendo il suo nuovo film d'animazione in uscita nel 2004. Ispirandovi a una qualsiasi scena del romanzo, potrete realizzare o un'illustrazione a colori (per la **Sezione Illustrazione**) o quattro pagine a fumetti in bianco e nero (per la **Sezione Fumetto**).

STILE
E' possibile usare qualsiasi stile, l'importante è che sia personale. L'elaborato sarà valutato per il suo valore, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica o miyazakiana (che comunque avete il permesso di usare, se lo desiderate).

TECNICA (SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore (matita, tempera, inchiostro, olio, cera, fotografia, computer grafica, ecc...), senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **a colori**.

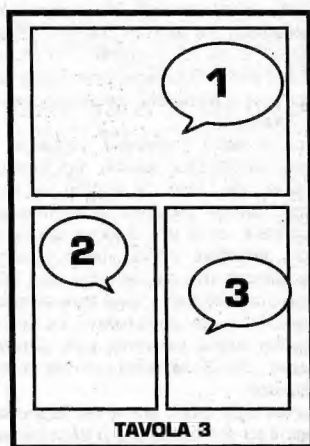
TECNICA (SEZIONE FUMETTO)
La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore (matita, tempera, inchiostro, olio, cera, fotografia, computer grafica, ecc...), senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in bianco e nero**.

FORMATO (SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
Il formato della copertina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine della copertina, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Insomma, sappiate che parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. Tenete inoltre presente che l'illustrazione da noi selezionata sarà usata come copertina, e che perciò sarà in seguito (qui in redazione) ricoperta da scritte, dal titolo, dal logo e dai box con le immagini e dalle informazioni e dati della rivista. Progettate la vostra illustrazione, dunque, in modo da evitare di far finire particolari importanti del lavoro proprio in quelle zone.

FORMATO (SEZIONE FUMETTO)
Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi

principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'.
Il fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno. La lettura dev'essere all'occidentale (da sinistra a destra).

TESTI (solo per SEZIONE FUMETTO)
Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensioni sbagliate. Per farlo, potete scrivere i testi a matita prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Esempio:
- TAVOLA 3
1) Hai ucciso la Strega?
2) E' un avversario terribilmente potente...
3) Fa affidamento soprattutto sul suo Demone del Fuoco!

TAVOLA 3

ADATTAMENTO
(solo per SEZIONE FUMETTO)
Realizzare a fumetti una scena qualsiasi di un romanzo richiede necessariamente un adattamento. Questo significa che potrete realizzare quella scena in due modi: **(a)** seguendo fedelmente azione e dialoghi, passo per passo, **(b)** riducendo, allargando e modificando secondo la propria sensibilità sia l'azione che i dialoghi. Decidete voi la strada da seguire, l'importante è che l'effetto finale sia piacevole. Chi lo desiderasse, poi, può addirittura permettersi di realizzare una versione particolare della scena in questione, cambiandole completamente ubicazione, ambientazione cronologica e genere, per trovarsi più a proprio agio con lo stile usato.

PER CHI USA PC
(SEZIONE ILLUSTRAZIONE)
Per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni descritte nel paragrafo *Formato (Sezione Illustrazione)*, ma le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

PER CHI USA PC
(SEZIONE FUMETTO)
Per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni descritte nel paragrafo *Formato (Sezione Fumetto)*, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezzi toni); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

INVIO DELL'ELABORATO
Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del lavoro.
Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona fotocopia (a colori, per la Sezione Illustrazione; in bianco e nero per la Sezione Fumetto) o una scansione registrata su CD al seguente indirizzo:
– Kappa Magazine (Nonkorso 2 – Howl Before Ghibli), via San Felice 13, 40122 Bologna – inviando in allegato la scheda riprodotta a piè di pagina, fotocopiata e compilata, per permetterci di contattarvi velocemente nel caso la vostra opera fosse quella selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail.

TERMINE DEL NONKORSO
Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 31 gennaio 2004, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno il vincitore, a loro insindacabile giudizio. Chi necessitasse di ulteriori informazioni, potrà inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 2".
Siete ancora lì? E cosa aspettate? Forza, al lavoro!

Kb

Fotocopiare e compilare

Nome ______________ Cognome ______________
Età ______ Città ______________ Prov. (____)
Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare almeno uno dei due recapiti qui di seguito:
e-mail ______________ (tel.) ______________
Partecipo nella Sezione (barrare la casella): Illustrazione ☐ Fumetto ☐
La scena de **Il Castello Magico di Howl** a cui si ispira il mio lavoro va da pagina (___) a pagina (___) dell'omonimo romanzo di Diana Wynne Jones.
Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.
Il Castello Magico di Howl è © Diana Wynne Jones, e quindi di proprietà dell'autrice. In nessun modo gli elaborati per il **NonKorso 2 – Howl Before Ghibli** potranno essere utilizzati o riprodotti al di fuori di questo contesto.
In fede (firma) ______________

LA FOCE DEL KAPPA

ANIMATTAZIONE (dal 13 al 16 novembre - via Trieste 233, Ravenna) Festival dell'animazione con proiezioni, mostre e ospiti illustri, da Dario Fo (**Johan Padan**) a Enzo D'Alò (**La freccia azzurra**, **La gabbianella**, **Momo**, **Opopomoz**); fra le anteprime, l'inedito **Desdemonae Coca Cola** di Damiano Damato e Raffaele Nigro; fra le mostre, il **Museo Animato** (giochi di ruolo e computer) e quella di **Johan Padan**, con i disegni, gli storyboard e i pupazzi realizzati per la pre-produzione. (tel 0544/408450 - e.mail: info@animattazione.it - sito web: www.animattazione.it)

MIKADO AL CINEMA: dal 26 settembre, **Appuntamento a Belleville** (animazione) di Sylvain Chomet; dal 24 ottobre, **Il Cane e il suo Generale** (animazione) di Francis Nielsen; da fine novembre **Zatoichi** di Takeshi Kitano; dal 5 dicembre **Opopomoz** (animazione) di Enzo D'Alò (www.mikado.it).

ROMICS (dal 2 al 5 ottobre, Fiera di Roma): proiezioni, mostre, conferenze. Ospite d'onore **Albert Uderzo**, coautore di **Asterix e Obelix**. (tel.: 06-93955108 – e-mail.: info@romics.it – web.: www.romics.it)

RICICLOAPERTO (14 e 15 novembre, Roma) un'occasione più unica che rara per entrare in contatto col mondo della carta, proprio dove viene creata e riciclata (tel.: 06-4404627 – e-mail.: comiecoservice@hkgaia.com).

I CASTELLI ANIMATI (dal 26 al 30 novembre, Genzano di Roma, Roma) Cinque giorni di animazione internazionale non-stop, con ospiti da tutto il mondo e concorsi per cartoonist (tel.: 06-93955108 – e-mail.: castellianimati@castellianimati.it web: www.castellianimati.it)

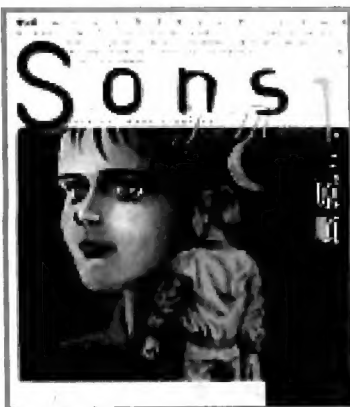
INTERSTELLA 5555 - THE STORY OF SECRET STAR SYSTEM - Raccolti finalmente in un mediometraggio di 67 minuti, i video dei Daft Punk diretti da Kazuhisa Takenouchi e 'disegnati' da Leiji Matsumoto stanno per uscire nelle sale italiane, distribuiti da Revolver. Da non perdere!

Appuntamento a Belleville

rubriKeiko

BELLI COME UN SOGNO

Il Takarazuka di cui ho parlato il mese scorso è un gruppo teatrale composto soltanto da donne. Vi sarete chiesti, allora, se ne esiste uno in cui recitano solo attori di sesso maschile. Ebbene sì. E non parlo dei 'classici' Kabuki e No, ma di un tipo di teatro giapponese moderno che ha avuto successo grazie ai fumetti, nello specifico gli *shojo manga*. Si chiama **Studio Life**, ed è un gruppo teatrale piccolo, che conta appena una trentina di membri in tutto, ma penso che sia molto interessante per sapere quanto la cultura fumettistica sia ora diffusa in Giappone anche negli altri campi artistici.

Ho saputo della loro esistenza proprio attraverso il manga da cui è stata tratta la versione teatrale, intitolato **Toma no Shinzo** (*Il Cuore di Toma*), un'opera famosissima della grande **Moto Hagio**, ovvero colei a cui si deve la più grande rivoluzione dello *shojo manga* moderno (insieme ad altri due grandi nomi, **Keiko Takemiya** e **Yumiko Oshima**) negli anni Settanta. Moto Hagio è stata la prima a inserire nelle sue opere un accenno di amore platonico fra ragazzi. Questa tendenza, che oggi ha preso piede più

di quanto ci si potesse aspettare, sta ormai influenzando tutti i fumetti per ragazze. Io lessi **Toma no Shinzo** quando frequentavo ancora la scuola media, e l'ambiente descritto da Moto Hagio all'interno di un collegio tedesco – all'epoca un paese lontanissimo per me - sembrava quasi un altro mondo, una sorta di universo onirico fragile e puro, che conquistò migliaia di ragazze. Alle sue lettrici non importava la reale esistenza o meno di quel mondo. Credo che molte ragazze siano affascinate anche oggi da quell'opera, probabilmente perché possono sentire (o ne hanno l'illusione) che è permeata di una sensibilità del tutto femminile, nonostante i personaggi siano solo maschi. Con ciò non intendo dire che queste lettrici desidererebbero anche nella realtà ragazzi così belli, sensibili e fragili, ma di sicuro subiscono il fascino di personaggi piuttosto diversi dai maschi della realtà, che dopo l'adolescenza diventano uomini e perdono l'aura di purezza che li contraddistingueva da bambini. Da piccoli, maschi e femmine giocano insieme, ma crescendo le differenze si fanno sempre più evidenti, e l'altro sesso viene visto sotto una luce completamente nuova. Forse, il problema consiste nel fatto che a un certo punto si arriva a idealizzare certe tipologie di partner (più adulto, più giovane e così via) per le ragioni più svariate (la freschezza, la bellezza, la forza, il senso di sicurezza, ecc.) senza ovviamente poterlo trovare nella realtà. E così, le lettrici di questi fumetti si 'innamorano' dei ragazzi impossibili (e per lo più poco plausibili) che costellano quel tipo di storie. Eppure, alla fine, non restano con un senso di privazione, perché conservano quelle sensazioni come si può conservare il ricordo di un sogno. Un mondo a parte e irraggiungibile, per l'appunto.

Quindi, quando ho sentito che un gruppo teatrale aveva realizzato la trasposizione teatrale di quel manga, mi sono sorti molti dubbi, e mi sono chiesta come fosse possibile rendere 'reale' qualcosa del genere. I ragazzi dei sogni dovrebbero continuare a rimanere nei sogni, no? Se vengono trascinati fuori dal mondo onirico, perderanno tutte le caratteristiche che li rendono così unici e perfetti. Questi erano i miei dubbi. E invece hanno avuto un successo notevole, nonostante si trattasse di un piccolissimo gruppo teatrale. Come da manuale, il loro pubblico era costituito da donne fra i venti e i quarant'anni, molte delle quali hanno trascorso la loro adolescenza leggendo proprio quel fumetto.

Ho visto questo spettacolo solo attraverso una videocassetta, ma devo dire di essere rimasta sorpresa! E, se mi è concesso, ho provato anche un brivido d'imbarazzo simile a quello che sperimentai la prima volta che vidi uno spettacolo Takarazuka...

Certo, il teatro tradizionale giapponese è recitato solo da attori maschili, ruoli femminili compresi. Ma i testi che recitano non sono semplici dialoghi, bensì una sorta di canzoni interpretate con un tono di voce e una modulazione particolare. Inoltre, spesso gli attori sono talmente truccati che il loro vero volto sparisce completamente, quasi come se indossassero realmente una maschera. Le rappresentazioni teatrali tradizionali sono talmente stilizzate che si distaccano completamente dalla realtà.

Nel caso dello Studio Life e del Takarazuka, invece, il pur abbondante trucco lascia ben visibile il viso degli attori, e i testi sono composti da conversazioni vere e proprie, dato che i per-

sonaggi dialogano fra loro per tutta la durata dello spettacolo. Per questo motivo, a differenza del teatro tradizionale, qui vedere il ruolo di una madre interpretato da un uomo fa un certo effetto.
Il loro pubblico sta aumentando. I loro spettacoli continuano ad avere successo. Dopo il successo di **Toma no Shinzo**, hanno portato in scena molti altri celebri *shojo manga*, e non solo storie in cui si parla di amicizia e di amore, bensì spaziando in ogni tematica, toccando addirittura la fantascienza (**Tsuki no Ko** – *Figlio della Luna* - di Reiko Shimizu e **OZ** di Natsumi Itsuki) o drammi psicologici (**Sons** di Jun Mihara, e **Homonsha** – *Visitatore* - sempre di Moto Hagio). Il comune denominatore fra tutte queste opere è un punto di vista narrativo *sempre* ed esclusivamente femminile, ovvero quello delle relative autrici, ed è sicuramente per questo che attirano un pubblico di donne. Come a confermare ciò, lo **Studio Life** è diretto da *una* regista, che è *l'unica* donna di questo gruppo fondato nel 1985. Il successo di **Toma no Shinzo** è arrivato nel 1996, ma non per questo dovete pensare che in seguito si siano dedicati solo

alla trasposizione di manga. Per esempio, un altro spettacolo molto noto è stato quello basato su **Morte a Venezia** di Luchino Visconti. Comunque sia, l'atmosfera che sono in grado di ricreare è davvero singolare. E' un mondo raccontato da un punto di vista femminile, ma rappresentato da attori maschi di una bellezza quasi eterea (tanto che nei loro annunci per l'assunzione di nuovi membri scrivono: "Per chi ritiene di essere particolarmente bello").
Ma allora, cosa sono gli attori dello **Studio Life**? Uomini che si impegnano per rendere tangibili i sogni femminili?

Keiko Ichiguchi

Top of the Web

Attenzione! Da oggi dovete inviare le vostre segnalazioni e i vostri voti a **info@kappaedizioni.it** e potete seguire l'andamento della classifica ogni settimana sul sito **www.kappaedizioni.it**. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **www.encirobot.com**
2) **www.toonshill.com**
3) **go.to/souryo**
4) **www.kappaedizioni.it**
5) **www.otakuland.it**
6) **magikmanga.altervista.org**
7) **web.tiscali.it/keikochan**
8) **www.regnodelleanime.com**
9) **jump.to/shoujomanga**
10) **www.mangaworld.it**

Altri siti da votare:

animeye.caltanet.it/
digilander.iol.it/giggsy/
digilander.iol.it/mangamvp
digilander.iol.it/shojo
digilander.iol.it/yukito
digilander.libero.it/bowserlair
digilander.libero.it/shojo
flowerhentai.supereva.it
goforitsite.supereva.it
groups.msn.com/ryotasanimemanga
guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml
members.xoom.virgilio.it/topmanga/
nonsolomanga.supereva.it
portalemanga.too.it
utenti.lycos.it/ayashino/
utenti.quipo.it/nekobonbon
utenti.tripod.it/SailorSaturn/
web.tiscali.it/trigunvash
www.adam.eu.org/it/
www.akadot.com/
www.animeindvd.it
www.animeitalia.com
www.anipike.com/
www.comicsplanet.com
www.galaxymanga.it
www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
www.geocities.com/Tokyo/Flats/6434
www.intercom.publinet.it/manga/icmanga.html
www.kurai.it
www.manga.it
www.mangaeco.com
www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
www.manganet.it
www.mangasylum.com
www.onlyshojo.com
www.oraparloio.org/phpbb/
www.rorschachonline.it
www.s2m3.cjb.net
www.sailormoon.it
www.saiyuki.it
www.shoujo-manga.net
www.stanza101.com
www.starcomics.com
www.wangazine.it

Per acquisti on line:
www.hunter.it
E non dimenticatevi del nostro:
www.starcomics.com

magikmanga.altervista.org

Nasu - Andalusia no Natsu © MadHouse

veramente gaurro

Cutey Honey © Eiichiro Oda/Shueisha

Dopo l'annuncio della nuova serie 'live' di **Sailor Moon**, non poteva mancare una contro-proposta per un pubblico di maschietti. Con la collaborazione di **Hideaki Anno** (sì, proprio Mister Evangelion), sta infatti per entrare in produzione il film dal vivo di **Cutey Honey**. E tutti ci chiediamo... "si dovrà trasformare"?! Slurp! **K**

Rookies © Masanori Morita/Shueisha

Ma quanta bella robba, madamadoré, ma quanta bella robba! Pespici all'aceto balsamico a tutti, cari gabillopodi semi-palmati. Da dove iniziamo? Dalla fine, direi. O meglio dalla fine di **Rookies**, che si è concluso lo scorso settembre su "Jump" al 233° episodio. Questo significa che, se la matematica non è un'opinione, in tutto la serie conterà la bellezza di 24 volumi. Siete già disperati? Suvvia, avete ancora un annetto buono di lettura, in Italia, quindi non lamentatevi. Non si sa ancora quale sia il nuovo progetto del buon Masanori Morita (così come ancora langue quello di Hirohiko Araki), ma le nostre spie dell'Agenzia Talpa & Co. stanno già passeggiando per i corridoi della Shueisha alla ricerca delle relative voci. Oh, a proposito di "Jump", auguroni per il 35° anniversario della rivista, una delle più popolari in Giappone, e che ha dato i 'natali artistici' a molte delle celebrità che tutti conosciamo. A celebrare l'avvenimento è stato chiamato Eiichiro Oda, che ha realizzato la copertina nel mese della ricorrenza. Dopo un 'finito', vediamo un 'prosegue': Akira Toriyama è tornato al lavoro su un personaggio che evidentemente gli sfagiuola parecchio, **Nekomajin** (nel nuovo episodio **Nekomajin Mike**): a quanto pare il demone-micio (*demicio*? Mah!) sta accumulando episodi poco alla volta per poter essere raccolto nel nuovo **Toriyama World**... E dopo il 'prosegue', tocca al 'ritorno'. Non molti di voi sapranno chi era **Mister Ajikko**, e se lo sanno significa che la loro età oscilla fra gli 'enta' e gli 'anta'. Prima dell'arrivo in Italia dei manga, una quindicina di anni fa gli appassionati di anime si facevano spedire le videocassette delle serie TV dai loro corrispondenti nipponici, e in queste ci si trovava sempre, inevitabilmente, anche il sunnominato **Mister Ajikko**, una serie avente come argomento la... cucina giapponese! E in che modo, poi! Come sapete bene, ormai, manga e anime esasperano tutto, per cui vi lascio immaginare gli scontri culinari che avvenivano negli episodi, paragonabili a veri e propri duelli all'arma bianca. Ebbene, la rivista-special "Evening" di Kodansha (dopo "Morning" e "Afternoon", mancava solo la sera!) ha pubblicato **Mister Ajikko 2**, una storia speciale di una quarantina di pagine in cui vediamo Yota, figlio del protagonista di allora, calcare le orme (le macchie di sugo?) del padre ai fornelli, e con successo. In Italia mancano ancora manga *di cucina*, e con la fame di tradizioni giapponesi che c'è, penso che *qualcuno* (quattro Kappagaùrri a caso... Siete in ascolto?!) potrebbe anche fare un esperimentino su queste pagine. O no? Su, fate contento un povero vecchio Kappa acciaccato dai reumi... Altro gradito ritorno è quello dell'accoppiata Sanae Miyau & Hideki Nonomura, che dopo aver portato a conclusione **Office Rei** e **Tieni duro, Marin!** hanno dato il via a **Ningyo Shojo**, dove – come da manuale, da **Lamù** in poi – una bella... 'bambola' (in tutti i sensi) appare dal nulla a turbare la vita dello sfiduciato di turno. Ci sono ancora un po' di tette e culi a destra e a manca, ma pare proprio che questa volta la storia tenda più al romantico che altro. A tal proposito, la Miyau ha deciso di abbandonare lo pseudonimo e recuperare il suo vero cognome (Komiya), dato che evidentemente ha deciso di puntare molto su questa nuova serie, e farsi riconoscere anche da mammina. Buon per lei. E 'buon' anche per Kitaro Kosaka, che con il suo mediometraggio di 47 minuti **Nasu – Andalusia no Natsu** si sta facendo il giro del mondo, premiato dalla critica e dal pubblico a destra e a manca ai vari festival del cinema (fra cui l'ultima edizione di Cannes). La storia di ciclisti d'oggi ma 'alla vecchia maniera' che si svolge durante un caliente Giro di Spagna, è stata prodotta dalla celeberrima MadHouse, in cui il bravo Kitaro, già direttore dell'animazione di **Princess Mononoke** e **Spirited Away**, ha importato un po' di miyazakiana ghiblitudine. Evidentemente il papà di Totoro porta bene anche solo di riflesso...

Il vostro skaramantiko Kappa

Da sinistra verso destra: **Ningyo Shojo** © Komiya/Nonomura/Kodansha • **Nekomajin Mike** © Akira Toriyama/Shueisha • **One Piece** © Eiichiro Oda/Shueisha

ANIMATOUR

a cura di Luca Raffaelli

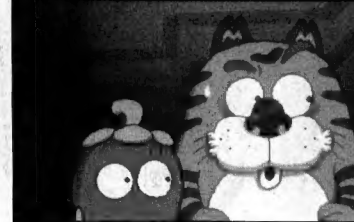
La Corea al contrattacco

Per raccontare il **SICAF 2003**, ovvero il festival internazionale del cinema d'animazione di Seul, Corea del Sud, devo iniziare per forza dal luogo in cui si svolgeva. Si chiama Coex Center: 85.000 metri quadrati per piano, e i piani sono quattro, e in ogni piano ci sono auditorium meravigliosi, sale fieristiche da paura: insomma, mentre al quarto piano si trovava la sala proiezioni del festival, al primo piano si svolgevano le conferenze sulla situazione produttiva dell'animazione coreana e al piano terra era invece alloggiata la fiera, in cui editori di fumetti e produttori e distributori di cartoni animati mostravano e vendevano i loro prodotti. Presenti, ovviamente, moltissimi personaggi dal Giappone e alcuni dagli Stati Uniti, anche se la produzione coreana è in grande crescita. E su questo dopo torneremo. Invece rimaniamo per ora al Coex Center: mentre contemporaneamente si svolgevano Castelli Animati e Romics (uso un paragone che mi riguarda tanto per capirci) c'era anche una molto-ufficiale-festa-per-l'indipendenza-coreana, una manifestazione sulla fantascienza e molto, molto altro. Mica finito. Sottoterra ci sono altri 8,5 km quadrati zeppi di negozi di tutti i tipi. Una libreria meravigliosa, tantissimi ristoranti, sale per

Oseam

vedere i DVD, centinaia di telefoni pubblici con lo schermo che permettono di collegarsi gratis a Internet purché ogni tre minuti ci si guardi uno spot pubblicitario, tante vetrine piene zeppe di Totoro e un'enorme multisala in cui mi sono andato a guardare l'ultima produzione Ghibli con il gatto che ritorna (**Neko no Ongaeshi**, il seguito di **Mimi wo Sumaseba/Sussurri del Cuore** – **NdR**): non è diretto da Miyazaki né da Takahata ma è comunque un film godibilissimo. Calcolando la superficie del Coex arriviamo a un totale di trentamila metri quadrati, forse più. Tanto per darvi un'idea, tutta la mia amata Genzano di Roma ne misura diciotto. Capito?

Dunque: molta Corea in questo festival. E meritatamente. Gli sforzi che stanno facendo a Seul per creare una nuova generazione di autori e registi sta dando i suoi frutti. Ed eccoci allora ai premi. La giuria del lungometraggio (vi ero coinvolto anch'io insieme al premio Oscar Joan Gratz e al produttore Choon Man Lee, con cui è stato un vero piacere lavorare) ha assegnato il Gran Premio al film di Toe Yuen proveniente da Hong Kong già vincitore ad Annecy: **My Life as McDull**. E vederlo tranquillamente a Seul è stata una sorpresa. Il DongWoo Animation Prize è andato al lungometraggio giapponese di **Cowboy Bebop** di Shinichiro Watanabe, mentre il Premio speciale della giuria è stato assegnato al film coreano **Oseam** di Baek-Yuop Sung, tratto da un libro per ragazzi di grande successo. Una storia molto triste, a metà tra **Incompreso** e **Una** (indimenticabile) **tomba per le lucciole** di Isao Takahata. Nella giuria del cortometraggio c'era invece l'ungherese Ferenc Cako che ha sbalordito il pubblico coreano con alcune performance con la sabbia eseguite su un piano luminoso. Il Gran Premio è andato al corto coreano in computer graphic **The Life** di Junki Kim, in cui la vita è descritta come una gran fatica che si tramanda da generazioni per arrivare sempre più in alto. Quale sia il fine di tutto ciò non è dato sapere. Comunque, bel film. Coreano è anche il premio per l'opera prima **Are you tired?** di Kuang Uk Lee: una storia di insetti che graficamente sembrano ispirati ai personaggi di Guido Manuli. Da segnalare la presenza nella competizione, in generale non di altissimo livello, di un corto italiano (anche questo in computer graphic) molto apprezzato: **Heterogenic** di Raimondo Della Calce e Primo Dreossi, nel quale si racconta come lo straordinario possa arrivare attraverso una serie di (rocambolesche) casualità. Tutti film che si potranno vedere ai Castelli Animati.

My Life as McDull

I personaggi testimonial del SICAF

di Francesco Filippi

SPIRITATI VIA

Valori e risvolti di una vita da animefan

I mostri e la bambina
Una bambina figlia unica è sostanzialmente annoiata dai (pochi) stimoli che trova attorno a sé. Improvvisamente, senza conoscerne veramente il motivo, si ritrova sola davanti a un mondo popolato da creature strane, situazioni bizzarre e terrificanti, ma a ben vedere anche fascinose, stimolanti e decisamente avventurose. Passa poco tempo ed ecco che la nostra ragazzina si è fatta alcuni amici in questo mondo, fa nuove esperienze e le persone che credeva così minacciose si rivelano in fondo umane; comincia a vedere se stessa sotto una luce nuova e cresce, matura, fin quando scopre di essere nuovamente fuori da questo mondo fantastico. È stato un sogno oppure realtà? Forse entrambi.
Sicuramente Hayao Miyazaki non vuole sentire parlare di *animefan*, eppure il suo film *La Città Incantata – Spirited Away* la dice lunga sull'esperienza di una generazione di bambini che da un giorno all'altro, al pari di Chihiro, si ritrovarono soli davanti a una televisione popolata da creature sorprendenti e affascinanti, ovvero i cartoon giapponesi. I genitori non ci sono, sono stati trasformati in 'maiali' da (al) lavoro, i quali non vedono e non possono capire quello che sta succedendo. Certo quei bambini non aspettano altro che mamma e papà tornino da loro, a casa e in forma umana, ma quel mondo fantastico è talmente vasto, ricco e stimolante (ancorché inquietante), che ai genitori quei bambini per un attimo non pensano più. Eppure, quando Chihiro assieme ai suoi genitori torna alla realtà, risvegliandosi da quella sorta di sogno, non è più la stessa di prima: è passato tanto tempo, l'erba è alta, ma soprattutto è cambiata lei; non è più una bambina viziata, paurosa e piagnucolosa, ma è forte, intraprendente e autonoma. È stato un sogno oppure no? Poco importa, quel che è certo è che è stata per lei un'esperienza di vita avvolgente, che fortunatamente l'ha cambiata in positivo.

Chihiro si fa adulta
Pensiamo a Chihiro a vent'anni: in quest'ultimo periodo ha studiato parecchio per diplomarsi al liceo e quindi per iscriversi all'università. Da tempo porta i capelli corti e nel club di pallavolo si è fatta alcuni amici, che però non vede più. Ora che è all'università, Chihiro si sente di nuovo un po' sola, ha difficoltà a socializzare, fin quando non nota che una sua compagna ha esattamente lo stesso elastico lilla per capelli che a lei regalò la strega Zeniba... Possibile che anche lei sia stata nella città incantata? Sì, anche lei, Anne, è stata laggiù e così le due ragazze stringono subito amicizia, ricordando con entusiasmo il mostro senza volto, il grasso ravanello, il naso immenso di Yubaba e lo schifoso demone del fiume. Chihiro si precipita a casa senza mangiare e, rovistando tra cassetti e scatole dimenticate, ritrova il suo elastico violetto. I brillantini sono impolverati, ma è l'elastico che portava fra i capelli all'età di dieci anni. Sì, è proprio quello. Ma esisterà ancora la città colorata oltre quell'entrata buia? Chihiro e la sua amica devono controllare.
Oltre il bosco c'è l'antico edificio rosso che videro da bambine, ma le ragazze hanno l'impressione di scorgere un altro ragazzo simile a loro sparire oltre l'oscurità dell'entrata. Anne e Chihiro si fanno avanti nel tunnel per scoprire cosa ci sia veramente oltre il passaggio. Procedono tenendosi per mano emozionate, ma ora non più impaurite. Quando tornano alla luce scoprono di essere a bordo del battello degli spiriti, che, attraversando le acque notturne, si dirige alla stazione termale. Sul battello però non ci sono solo le strane creature, ma anche altri ragazzi e ragazze che stanno tornando alla città. Questa si rivela presto più grande di prima e soprattutto popolata da spiriti nuovi, alcuni dei quali veramente strepitosi. Chihiro e Anne sono estasiate e stupite come furono allora, se non di più. Certo alcuni mostri che un tempo a Chihiro sembrarono così affascinanti, adesso le appaiono un po' più noiosi, alcuni insopportabili, ma ora che è adulta può notare tanti particolari stupendi a cui non aveva fatto attenzione. E comprende come la Chihiro di oggi debba molto a quell'esperienza che visse da bambina.
Chihiro e Anne conoscono presto altri loro coetanei che sono tornati nella città e insieme decidono di costruirsi una casa, di aprire un ristorante per i mostri e un ostello per accogliere i ragazzi come loro che continuano ad arrivare.
Le giornate passano veloci in un clima di grande fibrillazione, ma Chihiro vuole prendere fiato e tornare a casa, anche solo per pochi giorni. Anne però vuole rimanere, sta troppo bene laggiù, senza contare che ora c'è bisogno di lei: la città deve infatti difendersi dalle cannonate che gli adulti, dall'esterno, stanno sferrando contro quello che ritengono essere solo un vecchio parco giochi per bambini; un parco per giunta pericoloso, pieno di schegge, spigoli e per nulla 'a norma'... Chihiro insiste per tornare a casa, ma Anne non intende affatto seguirla; ha deciso: Anne vuole rimanere per sempre nella città incantata...

Un'esperienza di vita
Lasciamo alla nostra fantasia i possibili svilup-

La folla del Comiket, la più grande fiera del fumetto amatoriale in Giappone.

pi di questo seguito inventato de *La Città Incantata*, quello che ci preme sottolineare è la verità di cui il film di Miyazaki si fa portatore, ovvero della grande importanza del contatto tra il mondo giovanile e il suo immaginario, costituito da gioie, speranze, ma anche (se non soprattutto) da inquietudini e timori. E non è meno significativa questa dimensione immaginaria solo perché appartiene a un mondo 'altro', non tangibile qui e ora, ma magari tra le righe di un libro o dietro i pixel di un tubo catodico. È proprio dalla consapevolezza che la fruizione televisiva, specie se continuativa e prolungata negli anni, costituisca un'esperienza di vita, è nata una ricerca (condotta con la psicologa Maria Grazia di Tullio) che si è concretizzata nel libro *Vite Animate: i manga e gli anime come esperienza di vita* (King Comics, Roma, 2002). Cosa significa dunque essere cresciuti con i fumetti e cartoni animati giapponesi? Come vivono oggi i ragazzi che attorno ai loro vent'anni sono tornati ad appassionarsi a questo *mondo* di avventure e personaggi? Pensiamo alle preoccupazioni – ora genuine, ora meramente polemiche – sorte attorno alla nocività dei cartoon da parte degli adulti (per non parlare del sempreverde problema censure...). Sul banco dell'imputato si sono visti molti elementi, dalle alabarde spaziali ai seni nudi, dalle 'spade falliche' alle esplosioni, ma quasi mai chi ha affrontato questo problema si è posto la domanda: "Questo cartoon vale la pena di essere visto? Se sì, perché?". "Costituisce una buona occasione di *arricchimento immaginativo, emotivo, intellettivo e culturale*, oppure è un'occasione persa?" Non si tratta quindi di pensare all'utilità di un cartoon solo in termini di istruzione o di moralità (sarebbe davvero riduttivo), quanto di *esperienza* nel suo complesso. Per Chihiro è valsa la pena (e che pena!) andare nella città incantata? Certo che sì. E per gli *animefan*? Visto che nessuno si era mai scomodato di domandare loro un parere, siamo andati a chiederlo noi, che nella città incantata degli anime e dei manga abbiamo messo piede molte volte.

Scusa, sei un animefan?

Per ottenere questi pareri abbiamo cercato gli strumenti adatti: 250 questionari distribuiti alla fiera di Expocartoon a Roma per raccogliere dati sostanzialmente oggettivi su gusti e abitudini degli *animefan*. Quasi una quarantina, invece, di interviste mirate per approfondire in maniera compiuta gli argomenti più delicati. Infine un'attenta analisi di tutte le missive dei lettori pubblicate negli angoli postali di riviste come questa che state leggendo. Quello che ci interessava non era tanto un'indagine statistica, quanto una ricerca qualitativa, ovvero capire il come e il perché delle emozioni, dei pensieri e delle iniziative del popolo degli *animefan*. La nostra attenzione si è soffermata sul periodo degli anni Novanta fino al 2000 (decennio in cui in Italia è nato e si è ingigantito il fenomeno manga), evitando cioè di mettere mano a una situazione vicinissima a noi, perché sarebbe stato azzardato pretendere di fotografarla con il dovuto distacco, tanto meno di valutarla.

...blico della terza KappaKonvention di Rimini

Cosa significa quindi 'fenomeno manga'? Per chi non ne fosse a conoscenza, significa che a più di vent'anni di distanza dalla prima invasione di disegni animati giapponesi in Italia, un vastissimo gruppo di venti-trentenni è tornato alla sua città incantata, seguendo con grande passione e coinvolgimento i manga e gli anime, da una decina d'anni disponibili in abbondanza nelle edicole e nelle fumetterie. Il mercato è molto ricco e variegato, Internet pullula di siti e gruppi di discussione, ma soprattutto ci sono le fiere del fumetto, occasione per migliaia di persone di incontrarsi e fare amicizie (magari vestendo i panni del proprio personaggio preferito). Non mancano poi le riviste, le *fanzine* (riviste amatoriali) e le case editrici, occasione per alcuni di intraprendere una carriera professionale, mentre – silenziosamente – si è ramificato il sotterraneo mercato del collezionismo. Ma vivere i manga e gli anime significa innanzi tutto condividere la passione nel gruppo di amici (magari guardando qualche cartoon insieme), quando proprio non si vengono a formare associazioni o fan club. Non solo, essere un 'mangofilo' significa prima di tutto starsene da soli a leggere un fumetto immedesimandosi in questo e quel personaggio, ora evadendo dalla realtà che ci circonda, ora invece acquisendone consapevolezza. Insomma, i casi sono due: o davvero i giapponesi stanno dispiegando le loro sottili armi di inibizione intellettuale a danno delle deboli menti dei ragazzi nipponici, americani, italiani, francesi, spagnoli, coreani e quant'altro, oppure ci sarà una ragione un po' più profonda del successo dei manga e degli anime in tutto il mondo. Non escludiamo la prima ipotesi perché facciamo parte del sopraccitato gruppo (anzi, proprio per questo possiamo confermare che anche in

questo ambito non mancano persone dai comportamenti discutibili) ma perché ci sembra più probabile che, se in così tanti si arriva a decidere di spendere tempo, soldi, energie, lacrime, risate e giovinezza per inseguire fumetti e cartoon, in essi ci sarà forse qualcosa che giustifica un simile sforzo.

Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

Fotografie di appassionati

Non ci piace giudicare nessuno, tanto meno incasellarlo in fredde categorie sociologiche. Ciascuno di noi è unico e irripetibile. Però può essere utile (o anche solo divertente) individuare categorie di analisi e quindi costruire profili estremi o statisticamente medi. Per chi volesse saperne di più, lo rimandiamo al libro: quelle che seguono sono alcune istantanee degli appassionati alla fine degli anni Novanta.

Appassionato medio: maschio, ventenne, da poco uscito dal liceo scientifico, sportivo (se fosse una ragazza disegnerebbe), non legge libri, ascolta la musica leggera, usa Internet e sicuramente dedica un po' del suo tempo ai videogiochi. Spende una buona parte dei suoi soldi per i *manga* e gli *anime*, arrivando poi a leggere più di cinque albi al mese, a guardare un paio di cartoon al giorno e un paio di videocassette al mese. I suoi acquisti vengono custoditi nell'armadio della propria camera, che ha ottime *chance* di essere parecchio disordinata.
Quanto a gusti, gli piace il fantasy e partecipa ogni tanto a giochi di ruolo, non disdegna le produzioni occidentali, ma la sua attenzione è chiaramente rivolta a quelle giapponesi. Vorrebbe tanto che finisse la pubblicazione di **Evangelion**, ma per ora si deve accontentare di esaltarsi per le arti marziali di **Dragon Ball**, di commuoversi per i travagli sentimentali di **Video Girl Ai** o di farsi pure due risate con **Ranma 1/2**. Infine risulta una persona fondamentalmente sincera, ma anche sostanzialmente 'affamata' di sesso, sognando una ragazza dalle curve pericolose e 'due tette così'.

Lo studioso maturo: segue il fumetto e l'animazione di tutto il mondo, pur trovando le produzioni nipponiche mediamente più interessanti di quelle occidentali. Ha un interesse selettivo sulla base della qualità artistica. La sua passione ha un peso fondamentale nella sua vita, ma non rinuncia a coltivare altri interessi. Pensa che i *manga* e gli *anime* possano cambiare positivamente la vita di una persona, come è accaduto nel suo caso, e ha un atteggiamento pedagogico accorto. Parla volentieri della propria passione con terzi non appassionati, ma evita di essere invadente. Quando si imbatte in persone critiche, ne approfitta per dare vita a una serena discussione sulla questione. Con i propri amici parla di tutto, ma quando si affronta l'argomento della propria passione, ne nascono argomentazioni sofisticate sulla fattura tecnica o sui messaggi presenti in questa o in quell'altra produzione. Ha un interesse a tutto campo per la cultura giapponese, che corona con lezioni settimanali di lingua. Tiene corrispondenze telematiche con amici che abitano in varie regioni d'Italia e non manca di frequentare i gruppi di discussione. Approfondisce la propria conoscenza su manga e anime attraverso libri specializzati e le migliori riviste di approfondimento. Frequenta i festival d'animazione e le fiere del fumetto più importanti, ha un coinvolgimento professionale collaborativo e/o retribuito e, se partecipa al *cosplay*, lo fa con cura e puntualità.

Otaku no Video © Gainax

Il manga-zombi: è interessato a qualsiasi produzione disegnata purché giapponese, perché, a suo avviso, tutti i manga e anime sono belli, anzi bellissimi, mentre tutto il resto è noioso. La sua passione è totalizzante: non solo le produzioni hanno cambiato la sua vita, ma *sono* la sua vita, vive per esse. È orgoglioso della propria passione e cerca di convertire con spiegazioni asfissianti amici e conoscenti che ancora non siano appassionati come lui. Se però qualcuno solleva critiche, egli replica immediatamente, dandogli dell'incompetente, o addirittura offendendo. Non si interessa della cultura giapponese in generale e non legge riviste di approfondimento critico, perché lui e i suoi amici capiscono lo stesso quando un anime è 'mitico' o 'troppo figo'. Frequenta molti *newsgroup*, scarica qualsiasi materiale trovi su Internet inerente alla propria passione, e nella sua compagnia di amici parla solo di anime e manga. Se ha spirito di intraprendenza, collabora con una piccola *fanzine*. Frequenta tutte le fiere del fumetto in Italia e non capisce perché solo a Lucca e a Roma il *cosplay* goda di successo, impedendogli di sfoggiare a ripetizione i sei costumi all'anno che regolarmente confeziona.

Il disimpegnato: il suo interesse per le produzioni giapponesi è casuale o selettivo, nel qual caso è probabile che il suo criterio di selettività sia nuovo-vecchio; difficilmente è la 'giapponesità', perché anime e manga non costituiscono per lui una vocazione. Indubbiamente riconosce la presenza di opere di spessore, meritevoli di discussione, ma ai suoi occhi le produzioni giapponesi rimangono solo un passatempo rilassante. Per questo motivo pensa che esse non costituiscano un pericolo per le menti dei piccoli spettatori, anche se nutre una certa accortezza per le animazioni dal contenuto erotico o violento. In presenza di terzi (o anche amici) non appassionati si rivela titubante a parlare della propria passione, a

meno che non incontri altri come lui. Di fronte a critiche sulle produzioni giapponesi, in genere evita la discussione o replica blandamente, impugnando raramente le armi della strenua difesa. Non si preoccupa di approfondire criticamente un'animazione, per mancanza sia di voglia che di tempo. Per lo stesso motivo difficilmente acquista riviste, tanto meno partecipa alle attività di associazioni o redazioni. Se nutre un interesse per la cultura giapponese, esso è disimpegnato, legato magari alla presenza di amici invece molto appassionati al riguardo. Le discussioni con altri *animefan* sono ridotte e limitate al contatto diretto: in genere non esulano dal ricordo nostalgico ("ti ricordi...?") o dalla segnalazione di una novità ("ho visto un nuovo cartone su MTV..."). In tutti i casi si tratta di discussioni estemporanee all'interno di una più ampia varietà di argomenti di confronto. La disponibilità agli spostamenti si limita alla fumetteria della propria città, se non nei casi in cui un amico offre un posto in macchina in occasione di una grossa fiera. Se partecipa al *cosplay*, si organizza frettolosamente all'ultimo momento, magari per fare un favore all'amico *cosplayer* a cui manca un personaggio importante per un gruppo particolare di costumi.

Il segreto dei manga

Perché i manga e gli anime piacciono tanto in tutto il globo? Forse perché tecnicamente sono molto superiori alle serie televisive prodotte nel resto del mondo? Certamente, ma a ben vedere c'è qualcosa di più. Dalle interviste e dalle lettere inviate alle redazioni abbiamo raccolto innumerevoli testimonianze e storie di vita che parlano del rapporto tra quello che troviamo dentro e fuori la città incantata.

Come ricorda Lucia, è fondamentale premettere che "non bisogna *fare di tutti i manga un fascio*, nel senso che ci sono alcune produzioni che sono davvero fonte di riflessioni, altre invece che non sono nemmeno degne di essere chiamate fumetti".

Con la consapevolezza quindi che nell'immenso calderone delle produzioni nipponiche si trovano inimitabili capolavori, emerite schifezze e tante produzioni irrilevanti sotto tutti i punti di vista, si può osservare come proprio l'eterogeneità dei fumetti e dei cartoon *made in Japan* consenta di esplorare tematiche e stili con una libertà e un'apertura che difficilmente si trovano nelle animazioni occidentali. Da questa carica di novità, quindi, i giovani spettatori sono stati attirati e affascinati, mentre più spesso i rispettivi genitori hanno storto il naso davanti a mondi immaginari pieni di conflitti cosmici, difficoltà e violenze. Com'è possibile allora che ai ragazzi piacciano queste 'mostruosità'? Perché tantissimi di loro parlano di questo luogo immaginario come ideale, come mondo migliore rispetto alla realtà in cui vivono? Perché alcuni vorrebbero vivere per sempre in questa città incantata?

Ci sono due ragioni: la prima si chiama 'intrattenimento', la seconda 'valori'. La prima ha a che fare con lo stress, la noia e la solitudine, con il bisogno di essere stimolati da persone interessanti. La seconda invece con la sensazione di vivere in una società "fredda e calcolatrice", "che non vuole capire, che non vuole vedere, che non vuole prendersi responsabilità", materialista, consumista e conformista. Un ambiente dove, accanto a una mancanza di valori e di riflessione, non mancano cattiverie ed egoismi.

Anche nei manga e negli anime esistono molte violenze e ingiustizie ma, come sostiene Federica, "ci sono tantissimi messaggi positivi. Sono messaggi che forse rispecchiano il mio stile di vita, come avere un sogno e fare di tutto per realizzarlo, senza arrendersi. Inseguire un sogno sì, ma

Otaku si diventa?

Molto si è scritto e detto su una parola ormai molto inflazionata, *otaku*, un termine che in Giappone è stato usato con connotazioni spesso negative e precise e che invece in Occidente si è rivelato ora sinonimo generico di *animefan*, ora di *nerd*, ora invece una bandiera di orgoglio. I casi più negativamente eclatanti di *otaku* sono documentati ovviamente in terra nipponica, dove con questo termine sono stati etichettati giovani venti-trentenni (per lo più maschi), maniacalmente appassionati di qualcosa (manga, videogame, modellismo, filmati erotici, ecc.), sciatti nel vestire, in genere sovrappeso e incapaci di tenere relazioni normali con persone dell'altro sesso. Come ci ha raccontato Marco, un collezionista, "In Italia noi appassionati arriviamo sì a un livello di mania, ma è una mania 'simpatica' (come appunto cantare a squarciagola una canzone in giapponese sotto gli occhi straniti della gente...). Siamo più scanzonati, non c'è dubbio. Siamo dei bambinoni che organizzano feste a tema con gli amici. Non ho affatto la visione post-industriale dell'*otaku* che si barrica in casa: non ne ho conosciuti e penso proprio che non ci siano. Se esistono, sono casi isolati, la cui devianza non dipende certo dal fatto che guardano cartoni animati giapponesi. Noi *otaku* siamo solo bambini di trent'anni". Nel peggiore dei casi, come ricorda Elena, gli *otaku* nostrani "conoscono nei minimi dettagli qualunque episodio di qualunque produzione giapponese scritta o animata, i loro discorsi non vanno al di là del mondo di carta e cercano di imitare con parole e azioni i loro personaggi preferiti. Mancano totalmente di occhio critico e, qualsiasi età abbiano, il loro cervello è perpetuamente fermo tra i 10 e i 13 anni. Per costoro vale lo slogan "i cartoni giapponesi non fanno male, ma su alcuni hanno dato il colpo di grazia". Per esempio c'è un nostro conoscente che guida la propria macchina come se fosse Mazinga, con tanto di rumorini e simulazioni di premere bottoni o tirare leve...".
Esiste tuttavia un lato molto più solare dell'*otaku*. Essendo l'autoreferenzialità (a partire dal gusto della citazione) uno degli elementi chiave del mondo *otaku*, non poteva mancare negli stessi anime la rappresentazione dell'*otaku*, da **Perfect Blue** a **Nadesico** fino a **Otaku no Video**, vero manifesto del genere, ovvero una fiction-documentario sulla vita da *animefan*. La dimensione *otaku* può emergere quindi come una sorta di categoria dello spirito, come quel moto di passione puro e disinteressato che spinge un giovane a superare le difficoltà e lottare per i propri sogni senza rinunciare alla lucidità mentale, al buon senso e a valori come l'onestà e l'amicizia. Insomma, quella forza vitale che ti fa respirare dove non c'è ossigeno e tornare giovane anche quando gli anni bussano alla porta. **FF**

I cosplayer della Kappa[illegible]

Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

senza calpestare gli altri, sempre all'insegna della correttezza. In questo senso posso dire di essere stata influenzata dagli anime e dai mânga".

Un manga per amico

Lo psicoterapeuta Massimo Cicogna ha affermato che "non basta che un genitore regali il tempo fisico ai figli, perché può essere addirittura una tortura per un minore. Insomma, bisogna essere più interessanti dei **Pokémon** per rapire l'attenzione, altrimenti addio!". Sacrosanta verità. Se, insomma, i manga e gli anime hanno a che fare con un 'problema', questo non sta tanto al loro interno, ma nel vuoto relazionale, valoriale e intellettuale che spesso i manga sono chiamati a colmare nella vita di un giovane. Ma al di fuori delle situazioni più estreme, non c'è nulla di sbagliato nella complicità tra un lettore adolescente e un personaggio disegnato, il quale può diventare un amico o un punto di riferimento comportamentale. Come si diceva, non è la natura disegnata od 'onirica' a rendere meno vero o meno significativo il nostro interlocutore.

Eppure quando il mondo adulto parla degli oggetti della passione di bambini e adolescenti, nella migliore delle ipotesi ne consiglia sì loro l'uso (o il consumo), ma sempre a piccole dosi. Non siamo di questo avviso. Che si tratti di cartoon, libri, montagna o volontariato, una passione – al pari di ogni innamoramento – è un'occasione di arricchimento, di apertura, di rinvigorimento spirituale; uno strumento insomma che permette di mobilitare energie e portare verso territori esperienziali nuovi, come appunto accade a Chihiro. È chiaro che un'esperienza, qualsiasi essa sia, non deve diventare totalizzante o alienante, ma sarebbe stolto boicottare l'innamoramento di un figlio per motivi di invidia, gelosia, anche solo pregiudizio. La domanda da porsi con calma, oltre le apparenze 'mostruose' di un estraneo (disegnato o in carne e ossa, poco importa) è sempre la stessa: può essere una bella esperienza? Ne vale la pena? Il resto sono solo dettagli.

Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

Otaku a fumetti

Da qualche tempo **Kappa Magazine** si sta dedicando a tematiche *otaku* (nel senso occidentale del termine e non quello semi-dispregiativo che ha originariamente in Giappone), oltre che attraverso articoli – volti a spiegare meglio il fenomeno – anche per mezzo di rubriche gestite in collaborazione coi lettori; di recente alcuni manga pubblicati su queste pagine hanno iniziato a destare l'interesse non solo degli appassionati, ma anche del pubblico in genere, desideroso di conoscere un mondo per molti versi alieno. La serie più emblematica di tutte è **Otaku Club** (*Genshiken*) di Kio Shimoku, che a differenza del celeberrimo anime **Otaku no Video** non celebra i successi di un gruppo di appassionati, ma ne evidenzia i lati più maniacali, giocando sulle diverse tipologie dei medesimi. I personaggi sono estremamente riconoscibili all'interno di qualsiasi gruppo otaku anche in Italia, descritti con dovizia di particolari nell'articolo di Filippi che avete appena letto, e in più si fa leva su un elemento 'esterno' che vede il club con gli occhi di una non-fan (o meglio, di un'anti-fan), che però è fidanzata con uno di essi (insospettabile, a prima vista), ma da cui non riesce a ricevere l'attenzione voluta. L'altro serial caratteristico è **Potëmkin** di Masayuki Kitamichi. Il gruppo di vecchi tirapiedi del cattivo di turno non rappresentano altro che l'otaku nostalgico, incompreso dalle nuove generazioni, e anche quello (per così dire) violento, convinto di detenere il *verbo* della cultura manga-anime, votato all'imposizione forzata dei propri oggetti di culto nei gusti altrui. Non a caso, Masayuki Kitamichi ha rappresentato Guernicca in modo da ricordare esplicitamente i telefilm dal vivo, i *sentai*, quelli con i mostri di gommapiuma indossati da figuranti dalla gestualità imbarazzante combattuti dal 'ranger' di turno, un gruppo di giovani eroi ognuno col costume di un colore distintivo (solitamente rosso, blu, verde, giallo e rosa o, più raramente, nero, bianco, argento, oro per i membri *outsider*). In **Potëmkin** vengono inoltre evidenziati aspetti come il collezionismo (la raccolta di card che "dice tutto" sui Toranger, anche se in realtà è completamente inutile), la super-specializzazione lavorativa nata da una passione (l'animatore che si occupa solo di cartoni equivoci) e l'intrusione di elementi non affini all'intera situazione, che vedono coloro che vi sono coinvolti attivamente come un branco di squilibrati, a prescindere dalla fazione di appartenenza. Due titoli, dunque, da tenere d'occhio per meglio capire l'intricato mondo degli anime-manga-fan: il primo, quasi attraverso una lente giornalistica e cinica e impietosa, il secondo per mezzo di una parodia pressoché satirica. **ABK**

Mohiro Kito
A & R
Un racconto breve
dall'autore di "Narutaru"

OOH, CRIBBIO...
...PESA DA MORIRE...
UFF, CHE FIACCA...
MA COME SI FA AD ANDARE AVANTI COSÌ...?

MI SENTO SEMPRE A DISAGIO DI FRONTE A QUEL TIPO...
ALLORA, VEDIAMO UN PO'... IL PROSSIMO DEV'ESSERE... GIÀ, IL SIGNOR HASEGAWA...

OH, BE', MANCA ANCORA UNA MEZZ'ORETTA BUONA!

AH... HUFF...

NON CREDO DI POTER CONTINUARE ANCORA PER MOLTO A FARE IL RAPPRESENTANTE PORTA-A-PORTA...
E' UN'ASSURDITÀ COMPLETA, ECCO COSA...

NE AVEVO COMPRATA UNA COI SUDATISSIMI GUADAGNI DEI LAVORETTI PART TIME, TEMPO FA...
MA GUARDA... UNA AR 50...

...NON MI DISPIACEVA NEANCHE TROPPO LAVORARE...
E PENSARE CHE ALL'EPOCA...

OOH, DANNAZIONE...

ADESSO MI È TORNATO IN MENTE UN RICORDO SGRADEVOLE...

WREEE

BRAP BRAP

WRAAAAA

EHI, RAKU, ANCHE OGGI IN GIRO CON QUELLA SPECIE DI RANOCCHIO GRACIDANTE?
NON E` UN RANOCCHIO...
E NON GRACIDA.

CERTO CHE E` DI UN VERDE ASSURDO...
IL SUO E` UN VERDE BELLISSIMO!

PROPRIO NON RIESCI A VEDERE LA SUA BELLEZZA?
NO, MI DISPIACE PROPRIO.

AH, GUARDA CHE TI E` RIMASTO IL SEGNO DEL CASCO SULLE GUANCE.
QUEL CASCO E` PICCOLO... IL FATTO E` CHE ME L'HANNO REGALATO...

E ALLORA PERCHE` NON TE NE COMPRI UNO NUOVO?
PERCHE` NON HO SOLDI DA SPENDERE PER UNA COSA DEL GENERE!
I SOLDI CHE GUADAGNO COI LAVORI PART-TIME FINISCONO TUTTI IN BENZINA E OLIO...

EHI, DICO, HAI INTENZIONE DI BRUCIARLO DI NUOVO?
CERCA DI NON FARTI SCOPRIRE!

TAP
TAP
EHI, AKINO!
CASPITA, QUANTO CORRI...
OH, RAKUTA!
PERCHE` VAI COSI' DI FRETTA? HAI QUALCHE IMPEGNO?
BE'... HO UNA LEZIONE DI PIANOFORTE...
ALLORA SONO CAPITATO PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO!

ANDRÒ IO A GETTARE QUELLA ROBA NELL'INCENERITORE AL TUO POSTO!
M-MA... RAKUTA... CIOÈ...
3-B

NON È IL TUO TURNO DI FARE QUESTO SERVIZIO...

MA VA', NON PREOCCUPARTI!
IN FONDO, NEANCHE A TE SPETTEREBBE FARE QUESTE COSE, GIUSTO, AKINO?

...GIÀ...

E ALLORA CI PENSERÒ IO!
PUOI ANDARE, SEI LIBERA!

RRRSSSHHH

SARÀ PRONTO?

ROLL

OH-HO!
SI È STACCATO IL CARBONIO!

AKINO?! M-MA COSA CI FAI QUI?!
N-NON DOVEVI ANDARE VIA?!

ECCO...
IO... MI SENTIVO UN PO' IN DEBITO...
COME...?!

TI VOLEVO RINGRAZIARE... GRAZIE.

AH, SÌ... CIAO...
ALLORA, CI VEDIAMO DOMANI!
CIAO!

CHE STRANA TIPA!
E' RIMASTA SOLO PER DIRMI QUESTO?

SPERO DI NON AVERLE FATTO VENIRE UN SENSO DI COLPA...

DOVE DEVI ANDARE?!
EHI, AKINO!

...UNA MOTO? E` TUA, RAKUTA?
FARAI MOLTO PRIMA CON LA MOTO, PER ANDARE IN QUEL POSTO.

CLICK
ASPETTA SOLO UN ATTIMO...

TI ACCOMPAGNERO` IO!

NON POSSO CERTO DIRE AD AKINO CHE LE HO FATTO QUEL FAVORE SOLO PERCHE`...
...DOVEVO BRUCIARE L'INTERNO DELLA MARMITTA!

CHE BEL COLORE...

TROVI ANCHE TU CHE SIA BELLO, AKINO?!
C-COSA?! DICI SUL SERIO?!

SEMBRA UNA RANOCCHIA VERDE...

ECCO, VERAMENTE QUESTO COLORE È CHIAMATO LIME GREEN... È IL COLORE DA COMPETIZIONE DELLA KAWASAKI, SAI?

BE', IO CREDO CHE IL COLORE VERDE RANA SIA MOLTO CARINO!

SÌ, MA È COMUNQUE MOLTO CARINA!
L'IMMAGINE DELLA MIA STUPENDA AR È DISTRUTTA DEFINITIVAMENTE... LA VEDONO TUTTI COME UNA RANA...
KAWASAKI

CLICK
BRRRMMM

TIENI, USA QUESTO!
AH, BENE! IL GAS E` PERFETTO!

...UN BUON ODORE!
P-PUO` DARSI CHE NON FAC-CIA...
AH, ECCO...

TI SOFFO-CA? RIESCI A RESPI-RARE?
COME TI STA?!

ASPETTA, NON COSÌ!
NNGGH

UGH
NON PREOCCU-PARTI, NON PUZZA!

AH... COSÌ?
TIRA I LACCI AI DUE LATI E ALLAR-GALI...

WRREEEEEE

HRRRRRR
SKREE

E' VELOCIS-SIMA!
HAI VISTO? CHE TI DICEVO?

E' LA 50, REPLICA DEL-L'ULTIMO MO-DELLO DELLA KAWASAKI IN GRANDEZZA NATURALE!
OH, CHE MERAVI-GLIA!
Kawasaki

PSSHH
MA CHE COS'E' LA KAWASAKI?

TRAKA TRAKA TRAKA
PHRR PHRR PHRR

WREEEEE
ORMAI CI SIAMO, MANCA POCHIS-SIMO.

RREEEE

SKREEE

DUMP

THUD
THUD
SKREEE
KOKN
STUMP

TI SEI FATTA MALE?!
AKINO!

UN PO' AL GINOCCHIO...

BE'.
AH...

E UNO DI VOI NON INDOSSAVA IL CASCO... COMPLIMENTI!
ERAVATE IN DUE SU UNA MOTO...
POO POO POO
POO PEE

...IO SÌ.
ECCO... ERA UNA MACCHINA BIANCA... LA TARGA NON ME LA RICORDO...

SENTIAMO, ALMENO TI RICORDI QUALCOSA DELLA MACCHINA PIRATA? MAGARI LA TARGA?

DUE ZERO NOVE SEI.

COME?!

E' PROPRIO UNA STRANA TIPA!

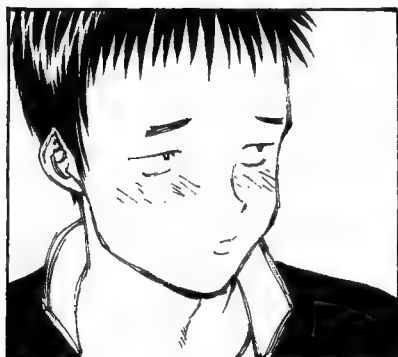
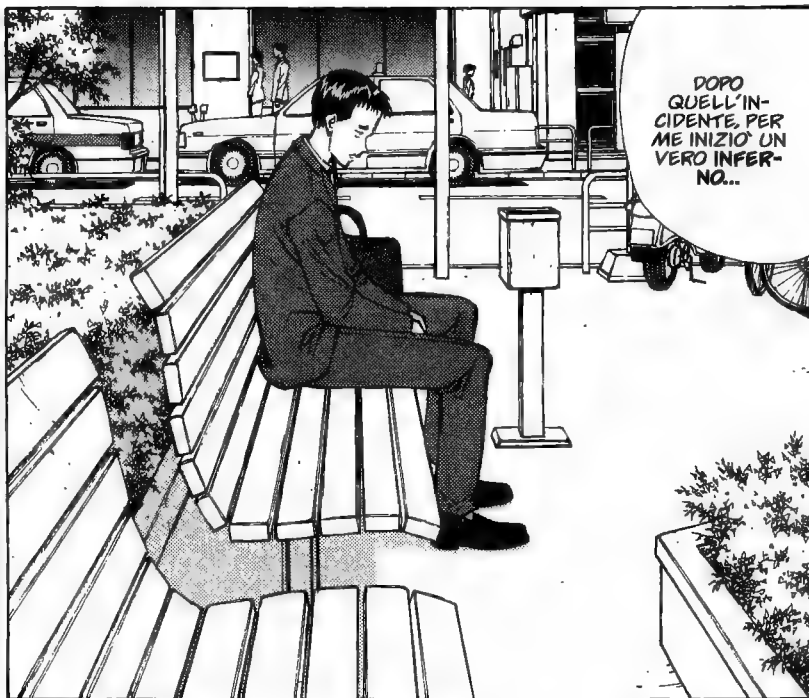
MA COME SEI RIUSCITA A VEDERLA?!
CASPITA, AKINO, SEI FORMIDABILE!

MI DISPIACE...
ADESSO NON FARAI PIU` IN TEMPO.
GIÀ.

TI FA MALE IL GINOCCHIO?
NON E` CHE SEI FERITA DA QUALCHE ALTRA PARTE?
AH...

IL GINOCCHIO?

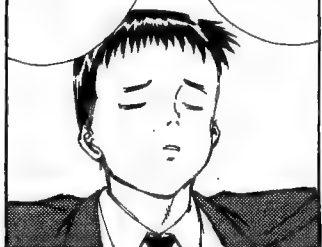
ECCO...

...MI FA SOLO...
...UN PO' MALE...
SCUSAMI, DAVVERO...

ERA DAVVERO UNA TIPA STRANA!

DOPO QUELL'INCIDENTE, PER ME INIZIO' UN VERO INFERNO...

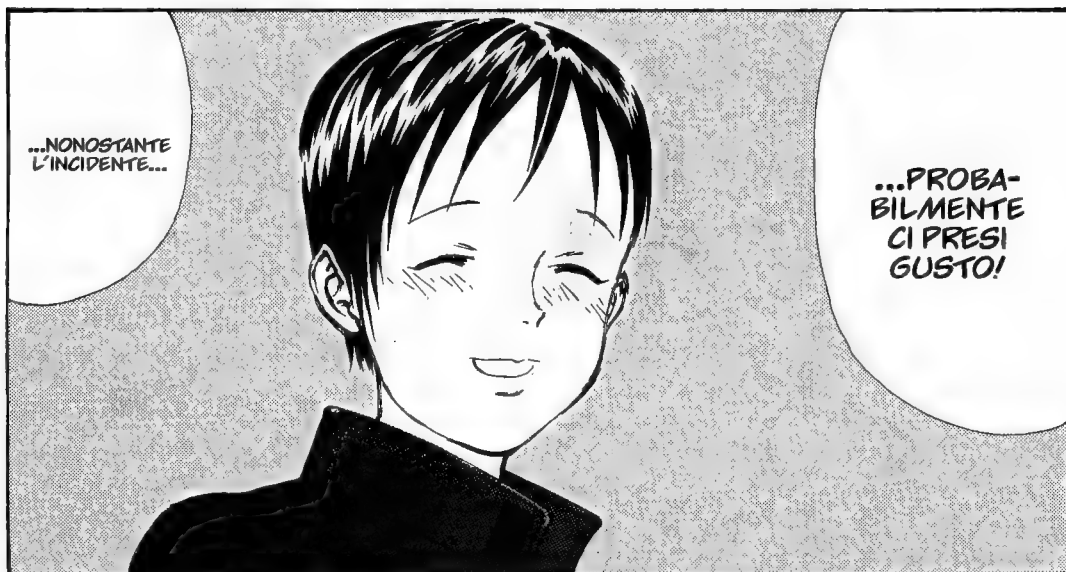
PRIMA FUI RIMPROVERATO DAL PADRE DI AKINO...

POI MI SOSPESERO DA SCUOLA PER UN CERTO PERIODO...

E LA MIA PATENTE PRESA IN CUSTODIA DALLA PRESIDENZA...

L'UNICA COSA CHE HO GUADAGNATO DA QUEL GIORNO...
E ALLA FINE VENDETTI PURE LA AR...

...E' IL TRAUMA CHE MI PORTO DIETRO ANCORA OGGI...

RISPETTO A QUEI FATTI, ANCHE TUTTO QUELLO CHE È CAPITATO DOPO È STATO ROBA DA NIENTE... MI ERO TALMENTE ECCITATO PER IL GESTO DI AKINO, CHE HO PASSATO UNA GIORNATA INTERA A MENARMELO, SUDANDO TANTO CHE MI BECCAI UN MALANNO COI FIOCCHI...
CHE RAZZA DI IDIOTA...
E COSÌ NON POTEI AFFRONTARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE UNIVERSITARI, PERDENDO UN ANNO DI STUDI...
IL SUO GINOCCHIO BIANCO...
CHISSÀ SE È POI GUARITO PERFETTAMENTE, O SE LE È RIMASTA LA CICATRICE...?
AKINO...
COSA STARÀ FACENDO, ADESSO?
WREEEEE

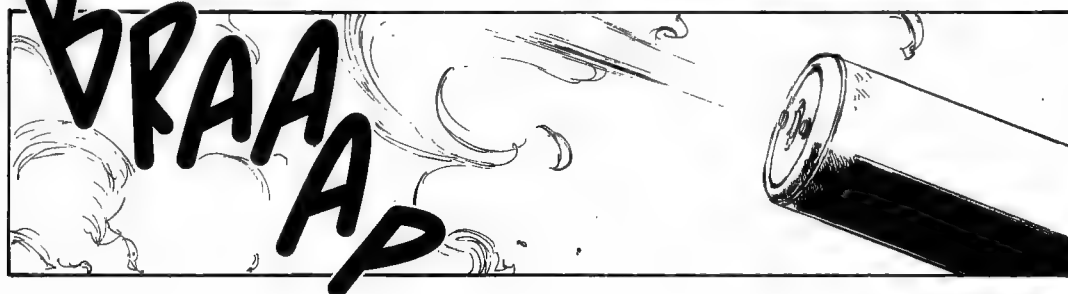
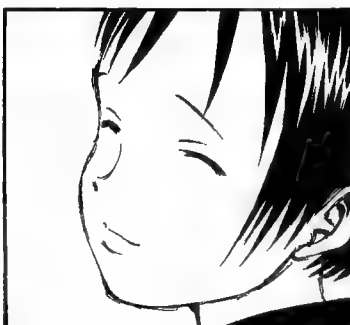
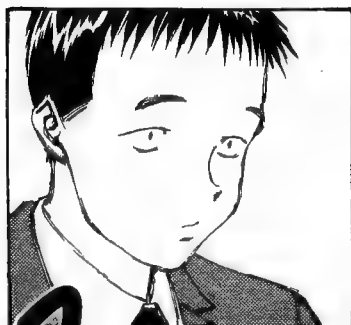
BRAT
POT
POT
POT
POT
MA GUARDA... QUELLA AR...
...APPARTIENE A UNA RAGAZZA...
YAWN
COS...?!
AKINO?!
UGH
OH...
...R-RAKUTA?!
TU... HAI UNA MOTO?
GIÀ...
...A QUANTO PARE, QUANDO MI FACESTI SALIRE DIETRO DI TE...

...NONOSTANTE L'INCIDENTE...
...PROBABILMENTE CI PRESI GUSTO!

COMUNQUE IO INSISTETTI, MINACCIANDO DI ANDARMENE DI CASA...
HO PRESO LA PATENTE SUBITO DOPO ESSERMI DIPLOMATA.
NON TI DICO MIO PADRE... ERA ASSOLUTAMENTE CONTRARIO...

OH, ACCIDENTI! E' GIÀ COSÌ TARDI?!

S-SCUSAMI, AKINO!
E' STATO UN PIACERE RIVEDERTI DOPO TANTO TEMPO, MA ORA DEVO ASSOLUTAMENTE CORRERE DA UN CLIENTE!
TI ACCOMPAGNO IO, SE VUOI...

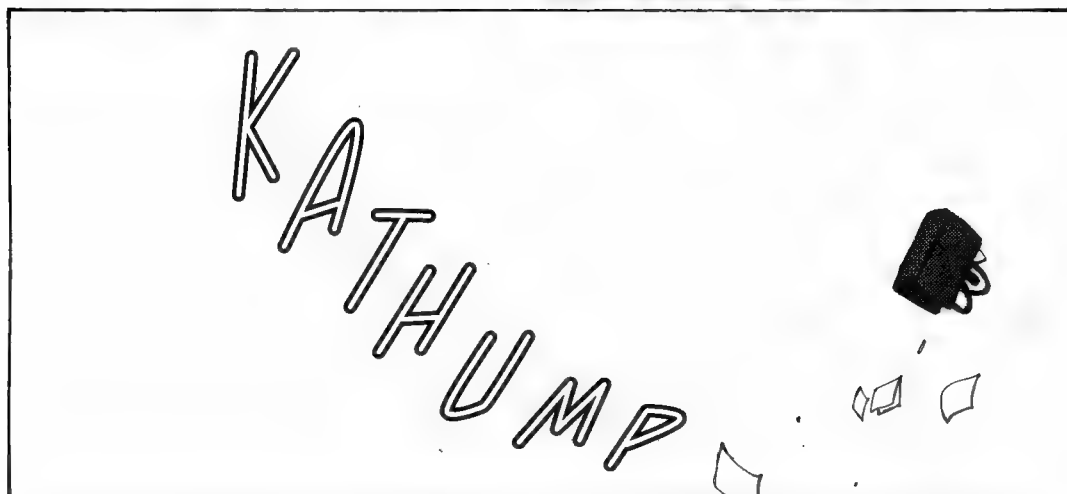
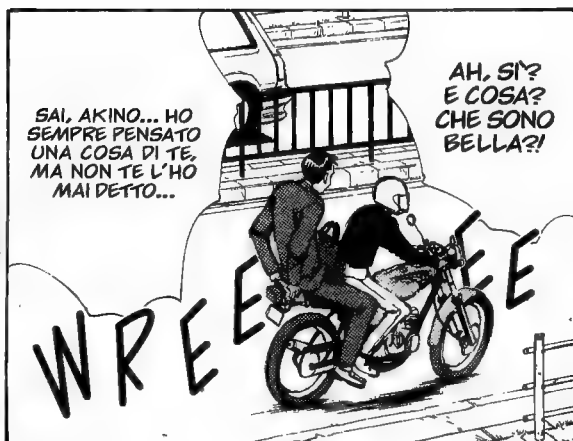
DAI, SALTA SU!
...A-ALLA NOSTRA ETÀ... IN DUE SU UN MOTORINO?
PROPRIO TU? CHE DELU-SIONE...
SEI DIVENTATO UN TIPO CHE FA RAGIONA-MENTI DEL GENERE, RAKUTA?
BRAAAAP

WREEEEEE

EHI...

MI E' VENUTA UN'IDEA, RAKUTA!
PERCHE' NON PROVIAMO A CADERE DI NUOVO?
COSA?!

AH AH AH! OH, BE'... ALLA FINE DEI CONTI NON SAREBBE NIENTE MALE!

MA, VERA-MENTE...
...IO SAREI IN SERVI-ZIO...
SE MI STRAPPASSI L'ABITO...

A & R - FINE (DELLO STESSO AUTORE SONO ANCORA DISPONIBILI I DUE VOLUMI DI *LE ALI DI VENDEMIAIRE*, PUBBLICATI SU **STORIE DI KAPPA** 84 E 87)

Kenichi Sonoda

EXAXXION

MANIFESTAZIONI

LA TERRA AI TERRESTRI!
RIOFARD, GO HOME!
W HOICHI KANO & EXAXXION!
IL CORPO DI GUARDIA DELL'EXAXXION DEL LICEO HOWA CERCA NUOVI MEMBRI

TUTTI GLI STUDENTI DI QUESTO PIANO DELLA SCUOLA HANNO DECISO DI **NON SEGUIRE** ALCUNA LEZIONE TENUTA DA **INSEGNANTI FARDIANI!**

REST ROOM

TORNATEVENE A CASA VOSTRA!

STOP AL LAVAGGIO DEL CERVELLO AI TERRESTRI!
- RAPPRESENTANTI DEL LICEO HOWA -

E ALLORA FATELO! DA ORA IN POI QUALSIASI VOSTRA AZIONE SARÀ TRASMESSA IN DIRETTA IN TUTTA LA RETE!

FATECI QUALCOSA DI MALE, E SCOPPIERANNO SUBITO SOMMOSSE OVUNQUE!

NUOVI MEMBRI

ANCHE NELL'EDIFICIO B CI SONO NOSTRI COMPAGNI!

E PURE NELLA SEDE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA QUI DI FRONTE CI SONO STUDENTI CHE ADERISCONO AL NOSTRO MOVIMENTO!

ANCHE LORO HANNO UNA TELECAMERA PUNTATA VERSO DI NOI!

...
SE TUTTO ANDRÀ COME DICE IL PROFESSOR KANO, TERRESTRI E FARDIANI SARANNO ALLO STESSO LIVELLO!
È PER VOI FARDIANI SULLA TERRA CHE ADESSO NON C'È PIÙ UN FUTURO!

SE POI, ADDIRITTURA, DAL VOSTRO PIANETA MADRE NON ARRIVERÀ NESSUNO A DARVI MANFORTE, DOPO LA VITTORIA DELL'EXAXXION...
E A QUEL PUNTO DOVRETE PRENDERVI LA RESPONSABILITÀ DI TUTTO QUELLO CHE AVETE FATTO FINORA, E PAGARE PER LE VOSTRE COLPE!

...LE NOSTRE POSIZIONI SI ROVESCERANNO, E I TERRESTRI TORNERANNO IN VANTAGGIO!
11:34
IN QUEL CASO, SAREMO NOI A GOVERNARE SU DI VOI!

HOICHI KANO È TORNATO FRA NOI! L'ABBIAMO APPENA TRASMESSO NELLA RETE!

I ROBOT TERMINALI E GLI INSEGNANTI SARANNO SPAZZATI VIA DA KANO!
LO SAI BENE CHE NEMMENO QUEL GIGANTE COL CAPPOTTO NERO PUÒ COMPETERE CON LUI, VERO?!

QUINDI, INIZIA TU A PENSARE AL FUTURO, FARDIANO!
OGURA, RAZZA DI STUPIDO...

HOICHI, TEMO CHE TORNANDO A SCUOLA FINIRESTI PER INCITARLI, RENDENDO ANCORA PIU' DIFFICILE LA SITUAZIONE...
...

PENSO CHE SIA MEGLIO NON TORNARE A SCUOLA ORA.
...FAMMI VEDERE SE CI SONO MOVIMENTI SIMILI DA ALTRE PARTI.
SI'!

BA-STA! BA-STA! BA-STA!
LA POLIZIA DEVE SMETTERLA CON TUTTI QUESTI ARRESTI!
RIOFARD GO HOME!
NON SIAMO UNO
STRUMENTO DI RIOFARD!

LIBERATE LA GENTE CHE E' STATA RAPITA DAL GOVERNO DI RIOFARD!
INTERROMPETE IMMEDIATAMENTE QUESTA MANIFESTAZIONE! NON AVETE L'AUTORIZZAZIONE PER FARLA!
RIOFARD GO HOME!
NON SIAMO UNO

ANCHE VOI AVETE UNA FAMIGLIA! COSA FARESTE SE VENISSERO INGIUSTAMENTE... EHI!
SPEGNETE LA TELECAMERA!
NO! ABBIAMO IL DIRITTO DI...

QUI A SHIBUYA IL SIT-IN DEI PROTESTANTI CONTINUA A INGRANDIRSI SEMPRE PIU'!

NOI SIAMO IL CLAN DI HOICHI!
THE HOICHI CLAN

STASERA CORREREMO SULL'AUTOSTRADA DI KOSHU VERSO IL CENTRO DI TOKYO! COMPAGNI, UNITEVI A NOI!
ABBIAMO ANCHE UN MESSAGGIO PER KANO!

LA SUA PARTECIPAZIONE ALLA NOSTRA MANIFESTAZIONE IN CORSA, SAREBBE IL MASSIMO CHE POTREMO DESIDERARE!
KANO! SE DOVESSE VEDERE QUESTE IMMAGINI, CI CONTATTI, PER FAVORE!

PER FAVORE!
VENGA IN VOLO CON LA SUA MOTOJET!
MINAGATA... ORA BASTA!

BENE!
BIP
WHIZZ
DANNAZIONE...

LE ORGANIZZAZIONI CHE SVOLGONO ATTIVITÀ ANTIRIOFARDIANE ESISTEVANO GIÀ DA PRIMA...
E TUTTO QUESTO PERCHE' MI HANNO RIPRESO MENTRE MI TRASFORMAVO, OLTRE AL FATTO CHE SONO TORNATO IN GIAPPONE?

ORMAI SEI DIVENTATO UNA SPECIE DI IDOLO PER LA CORRENTE ANTI-RIOFARDIANA, HOICHI!
SE DOVESSE SUCCEDERE LORO QUALCOSA, NON SAREI ASSOLUTAMENTE IN GRADO DI SALVARLI TUTTI DA SOLO!
COMUNQUE SEMBRA CERTO CHE A CAUSA DEL TUO RITORNO, UNA PARTE DI ESSE SI SIA RIMESSA IN AZIONE CON MAGGIOR FERVORE.

...SECONDO TE SAREBBE POSSIBILE FRENARE L'ECCESSIVO ENTUSIASMO DEI CIVILI?
SE IO IN PERSONA REALIZZASSI UN HACKING SU LARGA SCALA NELLA RETE, E FACESSI APPELLO A TUTTO IL MONDO...

CREDO CHE SI POSSA OTTENERE ALMENO UN PICCOLO RISULTATO...

QUELLO E' L'ELICOTTERO DI UN NETWORK TELEVISIVO PRIVATO, GIUSTO?
...MA CI SAREBBE DA CONSIDERARE ANCHE LA COOPERAZIONE CON LA BATTAGLIA DI INFORMAZIONE CONDOTTA DAL SIGNOR HOSUKE, PERCIO' DOVREMO PRIMA CONSULTARE LA BASE...

LO VEDO! LO STAI RIPRENDENDO CON LA TELECAMERA?!
CERTAMENTE!
G-GUARDI, CAPO! HOICHI KANO SI DIRIGE VERSO DI NOI!
JA2307

AH!

WHUP WHUP

CAPO!

WHUP WHUP

WHIZZ

E' COSI' VICINO... NITY, LO STAI RI-PRENDENDO?!

S-SI', LO STO FACENDO PROPRIO ORA!

MINAGATA! FA' IN MODO CHE POSSA PARLARE SOLO CON QUELLI ALL'INTER-NO DELL'ELICOT-TERO!

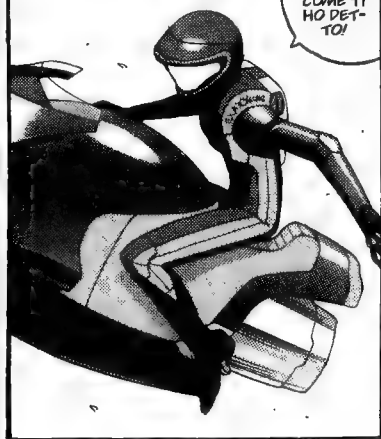
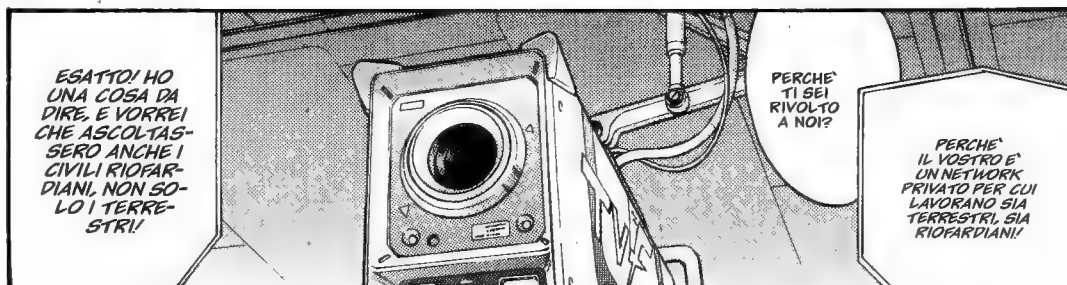
PRIMA DOVRESTI CONSULTARTI CON LA BASE!

NON ME NE IMPORTA NULLA DELLA BASE! FA' COME TI HO DET-TO!

QUI HOICHI KANO, PILOTA DELL'EXAXXION!

SE MI SENTITE, RISPONDETE!

TI SENTIAMO!

HAI QUALCOSA DA DIRCI?

HOICHI KANO SI È LETTERALMENTE APPICCICATO ALL'ELICOTTERO DELLA TVF!

PERCHÉ C'È UN VEICOLO CIVILE IN VOLO IN QUELL'AREA?!

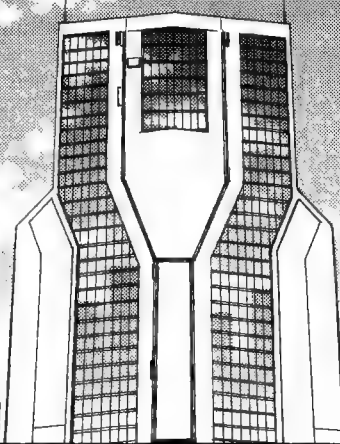
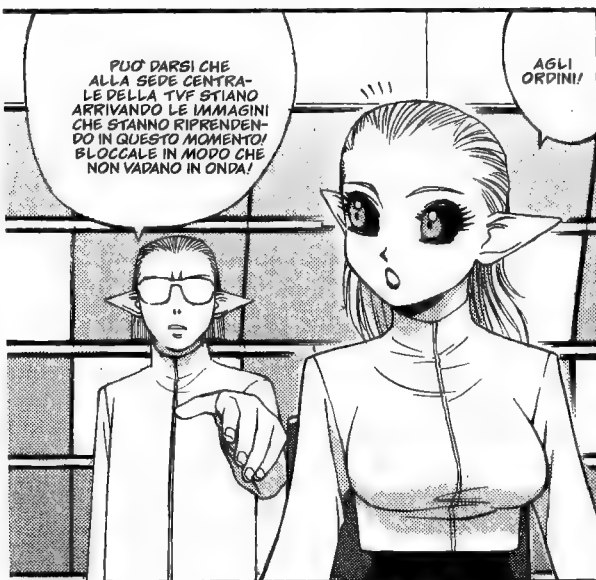
DICONO CHE IL VEICOLO DI KANO SI SIA AVVICINATO A ESSO MENTRE ERA FUORI DELL'AREA DI DIVIETO!

AVRÀ INTENZIONE DI ATTACCARLO?!

NO... SEMBRA CHE STIA CONVERSANDO CON L'EQUIPAGGIO...

PARE CHE SI SIA COLLEGATO ALL'ANTENNA VIA CAVO, PERCIÒ NON È POSSIBILE CAPTARE I LORO DISCORSI!

HA QUALCOSA A CHE VEDERE COL FATTO CHE È TORNATO INDIETRO, SENZA ENTRARE NELLA BASE?

RACCOGLI I DATI SULL'EQUIPAGGIO DELL'ELICOTTERO!

SÌ! AH... È APPENA ENTRATO ALL'INTERNO DEL VEICOLO!

PUÒ DARSI CHE ALLA SEDE CENTRALE DELLA TVF STIANO ARRIVANDO LE IMMAGINI CHE STANNO RIPRENDENDO IN QUESTO MOMENTO! BLOCCALE IN MODO CHE NON VADANO IN ONDA!

AGLI ORDINI!

NELLA NOSTRA SEDE SONO INTERVENUTI I FUNZIONARI PUBBLICI, COSÌ ADESSO È POSSIBILE TRASMETTERE SOLO IN DIFFERITA CON CINQUE MINUTI DI RITARDO. ORA COME ORA, LE NOSTRE TRASMISSIONI SONO DIVENTATE PROBABILMENTE MENO INDIPENDENTI DI QUELLE GOVERNATIVE!

ANCHE VOLENDO, NON POSSIAMO FARLO!

AVEVO PENSATO CHE LA TVF POTESSE TRASMETTERE IN DIRETTA IL MIO DISCORSO, DA UN PUNTO DI VISTA NEUTRALE...

VLAP

NON MI PREOCCUPO SOLO PER L'INCOLUMITÀ DEI TERRESTRI, MA ANCHE DI QUELLA DEI CIVILI RIOFARDIANI, PERCIÒ VORREI AVVERTIRE CHE...

NON POTETE TRASMETTERLO...?!

ESATTO!

NEANCHE SE LA FACESTE PASSARE COME UNA COSTRIZIONE DA PARTE MIA, SOTTO MINACCIA?!

WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP

LO SO... PERÒ NOI NON POSSIAMO FARE NULLA...

NÈ ABBIAMO INTENZIONE DI COLLABORARE CON TE!

...ALLO STATO ATTUALE... È IMPOSSIBILE FARLO...

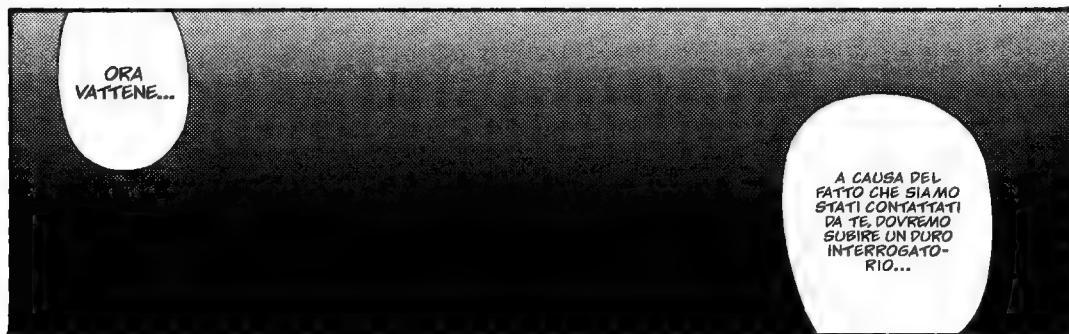
MA... A CAUSA DEL MIO RITORNO, TRA I CIVILI TERRESTRI POTREBBE SCOPPIARE UNA SOMMOSSA DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

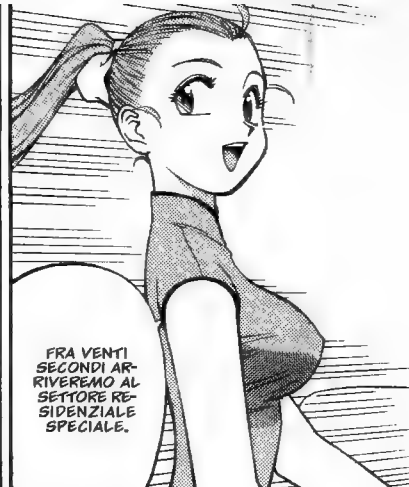
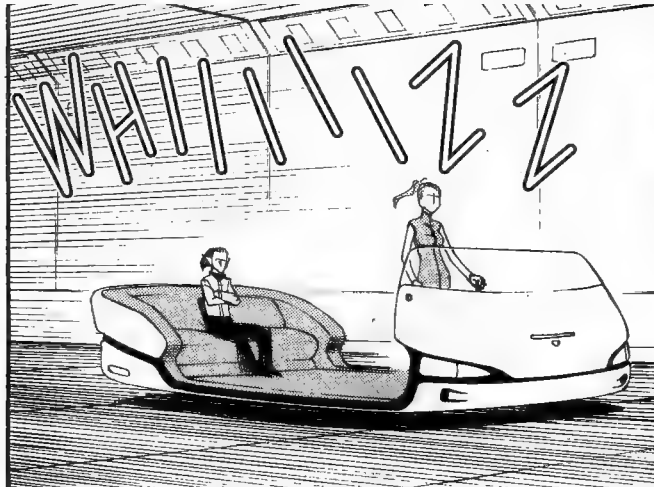
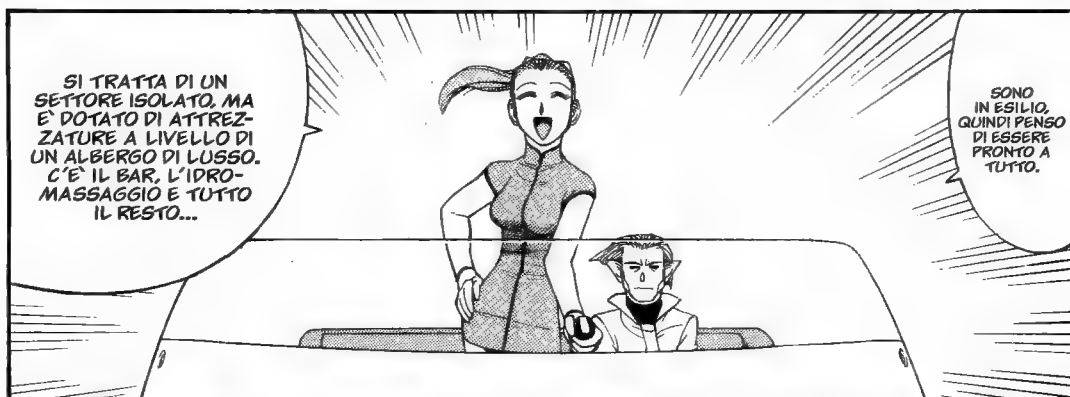
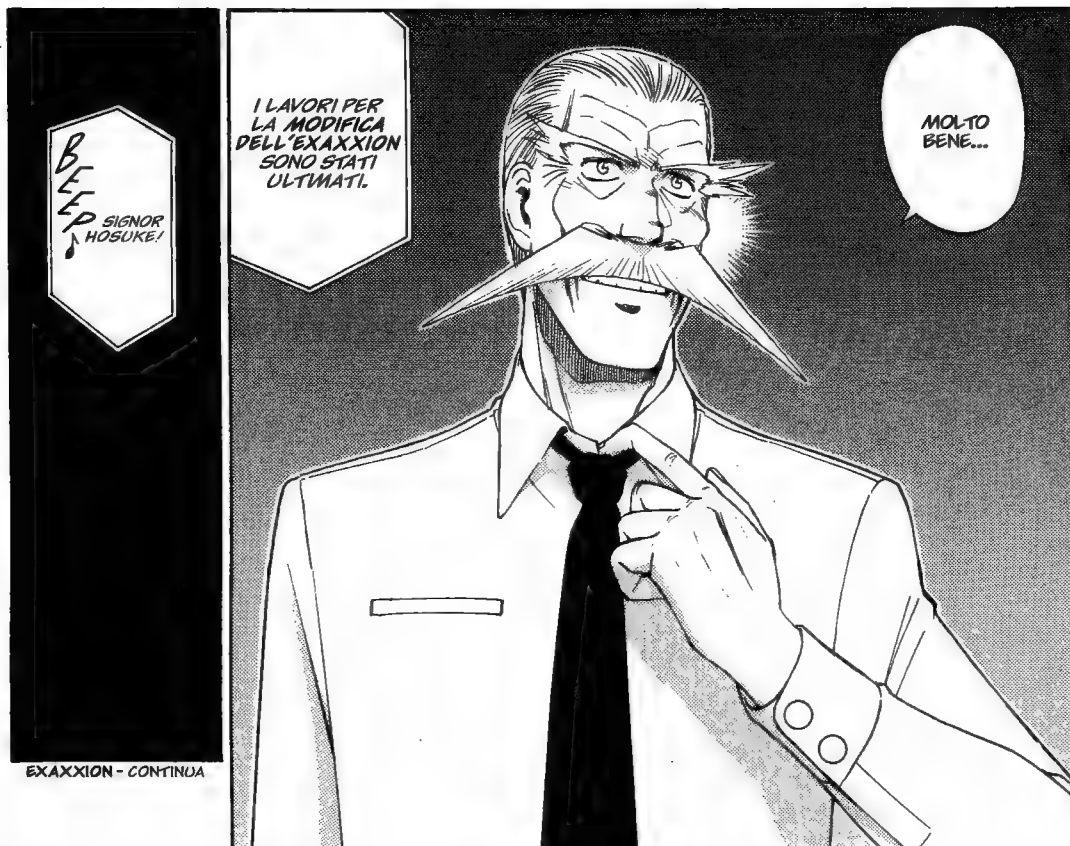
È POSSIBILE TRASMETTERE LA TUA INTERVISTA ALLA SEDE, GIUSTO PER PROVARCI, MA VERRÀ SICURAMENTE TRATTATA DAL PUNTO DI VISTA GOVERNATIVO!

OKYO VISION

TI CONSIGLIO DI USARE LE TRASMISSIONI PIRATA IRRADIATE DALLA TUA BASE, COME AVETE FATTO FINORA.

NOI VOGLIAMO ESSERE NEUTRALI! RACCOGLIEREMO LE INFORMAZIONI DA SOLI E DECIDEREMO COME TRATTARLE PER CONTO NOSTRO!
SE CENTINAIA DI SOMMOSSE SCOPPIASSERO CONTEMPORANEAMENTE, SUBIREBBERO ENORMI DANNI ANCHE I CIVILI DI RIOFARD! LO CAPITE O NO?!
E INOLTRE, PRIMA DI TUTTO, A PARTE I CIVILI TERRESTRI, TU SEI UN NOSTRO NEMICO!

QUESTA RAGAZZA HA PERSO BEN DUE AMICI A CAUSA DEL TUO BOMBARDAMENTO, LO SAI?!

ORA VATTENE...
A CAUSA DEL FATTO CHE SIAMO STATI CONTATTATI DA TE, DOVREMO SUBIRE UN DURO INTERROGATORIO...

DAL PUNTO DI VISTA DI RIOFARD, TU SEI LA PEGGIORE CANAGLIA CHE POSSA ESISTERE, ANCHE PER I CIVILI...
SE VUOI UN CONSIGLIO, NON METTERTI MAI PIU' IN CONTATTO CON LA GENTE CON TUTTA QUESTA LEGGEREZZA...
SEQUE-STRATE L'ELICOT-TERO!
HOICHI KANO SI E' ALLONTANATO DALL'ELICOTTERO DELLA TVF.
SE NON ARRIVA UN ORDINE PRECI-SO IMPARTITO DAL COMITATO SUPREMO, NON C'E' BISOGNO DI TOCCARLO.
COSA NE FACCIAMO DI KANO?
GRAZIE PER L'OTTIMO LAVORO.
TUTTE LE RIPRESE SONO TER-MINATE!
TE NE SONO GRATO.
TI HO FATTO PREPARARE UN BAGNO, PRIMA DI CENA. CHE NE DICI?
TI FARO' ACCOMPA-GNARE DAL NOSTRO PERSO-NALE...

BEEP♪ SIGNOR HOSUKE!

I LAVORI PER LA *MODIFICA* DELL'EXAXXION SONO STATI ULTIMATI.

MOLTO BENE...

EXAXXION - CONTINUA

A-Z
Masayuki Kitamichi
POTËMKIN - IL GRANDE RISVEGLIO

PAT
PAT
AH-EHM...
SCUSATE SE VI HO FATTO ASPETTARE.
BIP
IL MIO NOME È TORANGER RED. E SONO QUI PER VOI!
GUARDA CHE TI STAI RIPETENDO*.

* EH, GIÀ! SI È PRESENTATA NELLO STESSO MODO IL MESE SCORSO! KAPPA "PRECISINI" BOYS

UH?
QUELLO E` UN TIZIO QUALSIASI CON UN RIDICOLO COSTUME DI GOMMAPIUMA INDOSSO!
PIANTALA...

SKRAPE
OH, SENPAI!
C-COME SAREBBE...?! TI SEI GIÀ DIMENTICATA DI ME, STUPIDA...?!

CHI SEI TU?!

HA UNA EMORRAGIA SULLA TESTA! PRESTO, LO SALVI!
TIRA
TIRA
S-SIGNORINA INFERMIERA!

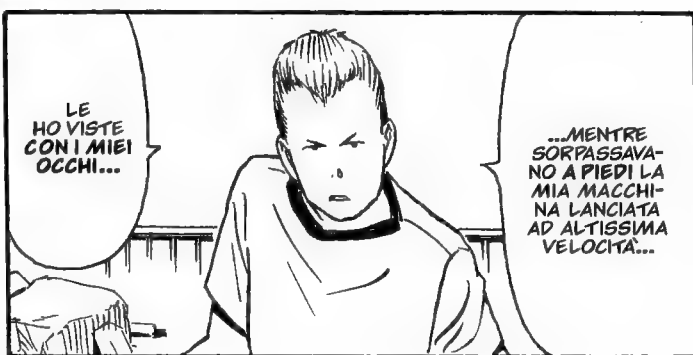
M-MOSTRI DI GUERNIC...?!

NON HAI ANCORA CAPITO CHE QUELLA NON È AFFATTO UN'INFERMIERA...?

...MOSTRI DI GUERNIC!
GRAZIE PER TUTTO CIÒ CHE AVETE FATTO SULL'AUTOSTRADA INTORNO A TOKYO...

ESATTA-MENTE...

QUELLE DUE RAGAZZINE...
...SONO DEI MOSTRI MUTANTI APPARTENENTI AL CORPO D'ARMATA GUERNICCA...
...OVVERO LA RADICE DEL MALE CHE OPERA ALLO SCOPO DI GETTARE LA GENTE NEL TERRORE E NELLA CONFUSIONE, CON L'OBIETTIVO FINALE DELLA CONQUISTA DEL MONDO!

A ME SEMBRANO SEMPLICI STUDENTESSE DELLA SCUOLA MEDIA.
E TU SEI UNA SEMPLICE LAVORATRICE PART TIME! E ALLORA?!

LE HO VISTE CON I MIEI OCCHI...
...MENTRE SORPASSAVANO A PIEDI LA MIA MACCHINA LANCIATA AD ALTISSIMA VELOCITÀ...

NON È VERO.
IO SONO UNA SEMPLICE INFERMIERA UN PO' SBADATA.
E IO SONO UN SEMPLICE MOSTRO UN PO' SPIETATO.

SWISH
KRAOMM
AH!
THUD
THUD
THUD
CRACK
...MA CHE...?!

RRUMBLE
THOOM
UAAAARRGH!

BASTA, SORELLINA...
ORA BASTA...

COUGH
COUGH
OH... EHI!
CHE DIAVOLO TI PRENDE, MADOKA?!

OH!
...ANCHE PERCHE` E` UNA COSA TROPPO MESCHINA.

SSSSHHHHH
NON NE POSSO PIU` DI MENTIRE A ME STESSA.

PER CASO... NON E` CHE TU SIA... INVIDIOSA...?!
M-MADOKA?

INVIDIO DAVVERO GLI EROI...
LORO POSSONO METTERSI SEMPRE IN RISALTO!
OH, NO!
SEI INVIDIOSA SUL SERIO! NON È POSSIBILE!

TAP

FIIIUUUUUUU
SENTI, QUESTO È UN PROBLEMA TUO! TORNA SUBITO QUI!

WHUP
SPIEGAZIONI FLASH
Madoka ama essere al centro dell'attenzione. Magari non l'avreste mai detto, magari sì. Chi lo sa?
Però è così. Grazie per l'attenzione.
MADOKA

AVANTI, ALLORA! ACCETTA LA MIA SFIDA, TORANGER RED!
M-MADOKA...

ASPETTA!
HO UNA COSA DA DIRVI, PRIMA!

COME HO GIÀ RIPETUTO PIÙ VOLTE...
...VI RICORDO CHE ABBIAMO SEQUESTRATO I PIÙ BRAVI BAMBINI DELLA SCUOLA MATERNA DI TOKYO!

LA BOMBA RADIOCOMANDATA COLLOCATA SULLA MONGOLFIERA ESPLODERÀ, E LE LORO FRAGILI VITE...
TIP
SE PREMERÒ QUESTO PULSANTE...

UH?!
SGNEK

NON OSTACOLARMI!
QUESTA È UNA BATTAGLIA TRA EROI!

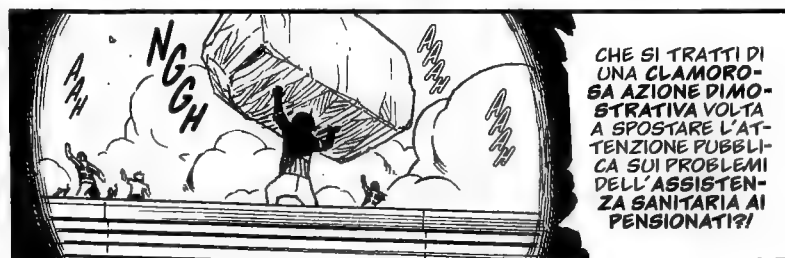
THUD
AGH!
THUD
OUGH!
SAPPIATE CHE STA MODERANDO LA FORZA

LA PIANTI DI VANEGGIARE?!
SE VINCERÒ, SARÒ IO L'EROE UFFICIALE!
GIÀ...

RATTLE
COUGH... MI HAI FATTO SALTARE UN'OTTURAZIONE...

AH, GIÀ, DIMENTICAVO...
BAT
BALD CAT CRASH!
HOOOOM
ARGH!
EHI! MA IO CHE C'ENTRO?!

THUMP
DUMP
WHUP
WHUP
WHUP

SEMBRA CHE L'ANZIANO PRESO IN OSTAGGIO... BE', ECCO... SI STIA SCATENANDO CONTRO DI LORO!
AAAH
AAH
DUMP
LA SITUAZIONE SEMBRA AVERE SVILUPPI INATTESI!

CHE SI TRATTI DI UNA CLAMOROSA AZIONE DIMOSTRATIVA VOLTA A SPOSTARE L'ATTENZIONE PUBBLICA SUI PROBLEMI DELL'ASSISTENZA SANITARIA AI PENSIONATI?!
AAAH
AAAH
NGGH
AAH

LE SIGNORINE HARUKA E MADOKA SONO...
UH?!
COSA?!

S-SVEGLIATI! TATSU-CHAN! GUARDA QUESTO!

OH!
...SANTI NUMI!
QUELLE SONO SENZA DUBBIO HARUKA E MADOKA!

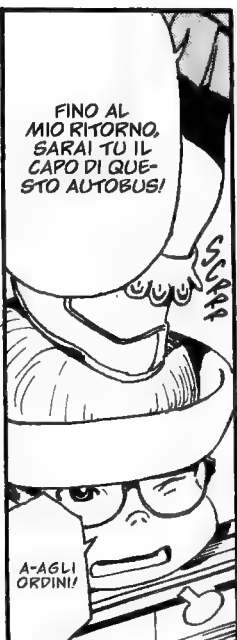
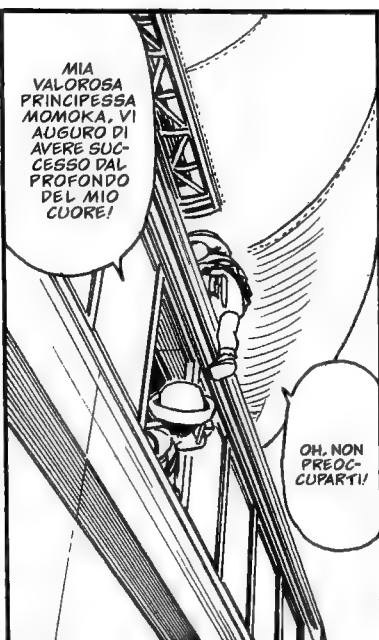
OHH... E IO CHE CREDEVO FOSSERO ANCORA DELLE BAMBINE...
SIGH
FINALMENTE TI SEI DECISA, MADOKA... SEI DIVENTATA UNA RAGAZZA ADULTA E RESPONSABILE... SONO COMMOSSO...

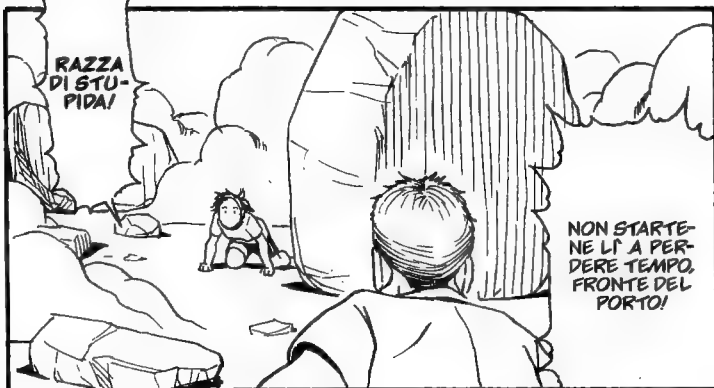
GRAB
OH, TATSU-CHAN! SIGH SOB!
OH, MATSU-CHAN! SOB SIGH!
FINALMENTE IL NOSTRO CORPO D'ARMATA È AL SICURO!
...SÌ, MA PERCHÈ SONO TRAVESTITE?

AAH!
ASPETTA, TU!
CHE COSA STAI FACENDO?!

STO ANDANDO A TOGLIERE LA BOMBA, SIGNORA MAESTRA.
COSÌ SI SENTIRÀ PIÙ TRANQUILLA, VERO?

SMETTILA SUBITO, MOMOKA! SCENDI DI LÌ!
DEVI ASPETTARE QUI L'ARRIVO DEI SOCCORSI!
NON SI PREOCCUPI!

INU-
MARU!
VEDI DI
TRATTENE-
RE LA SI-
GNORINA
MACHIKO!

FINO AL
MIO RITORNO,
SARAI TU IL
CAPO DI QUE-
STO AUTOBUS!
A-AGLI
ORDINI!

MIA
VALOROSA
PRINCIPESSA
MOMOKA, VI
AUGURO DI
AVERE SUC-
CESSO DAL
PROFONDO
DEL MIO
CUORE!
OH, NON
PREOC-
CUPARTI!

WHAMMM
ACCIDENTI!!

RAZZA
DI STU-
PIDA!
NON STARTE-
NE LÌ A PER-
DERE TEMPO,
FRONTE DEL
PORTO!

LA TUA
NEMICA STA
FACENDO
SUL SERIO!
TRA-
SFORMATI
IMMEDIATA-
MENTE IN
TORANGER!
T-
TRA-
SFOR-
MAR-
MI...?

I-IL MANUALE?
E IL MANUALE..?
MA... SENPAI...

I-INSOMMA, SCHERZAVO! CERTO CHE LI SO! AH AH! ECCO, VEDI? LI SO...
OH, N-NO, CERTO CHE NO! CIOÈ, SÌ!

...CHE NON HAI ANCORA IMPARATO A MEMORIA I MOVIMENTI UTILI PER LA METAMORFOSI?!
N-NON VORRAI DIRMI...

"IL PIÙ DECISO EFFETTO, E QUASI LA SOMMA DEGLI EFFETTI CHE PRODUCE IN UN UOMO DI RARO ED ELEVATO SPIRITO LA COGNIZIONE E L'ESPERIENZA DEGLI UOMINI, SI È IL RENDERLO INDULGENTISSIMO VERSO QUALUNQUE MAGGIORE E PIÙ ECCESSIVA DEBOLEZZA, PICCOLEZZA, SCIOCCHEZZA, IGNORANZA, STOLTEZZA, MALVAGITÀ, VIZIO E DIFETTO ALTRUI, NATURALE O ACQUISITO..." GIACOMO LEOPARDI, ZIBALDONE.
FU LA VOCE DELLA COSCIENZA DI YAGAMI A TERMINARE LA FRASE. MA SOLO NELLA SUA MENTE, SENZA PRONUNCIARE REALMENTE LE PAROLE CHE AVREBBERO SORTITO, TUTT'AL PIÙ, UN RIMPROVERO DA PARTE DEL SUO SENPAI, NOTORIAMENTE INTOLLERANTE. AH, LA TOLLERANZA, CHE BELLA COSA...

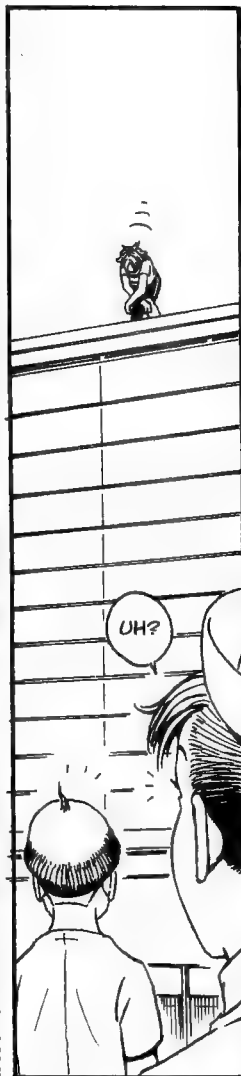
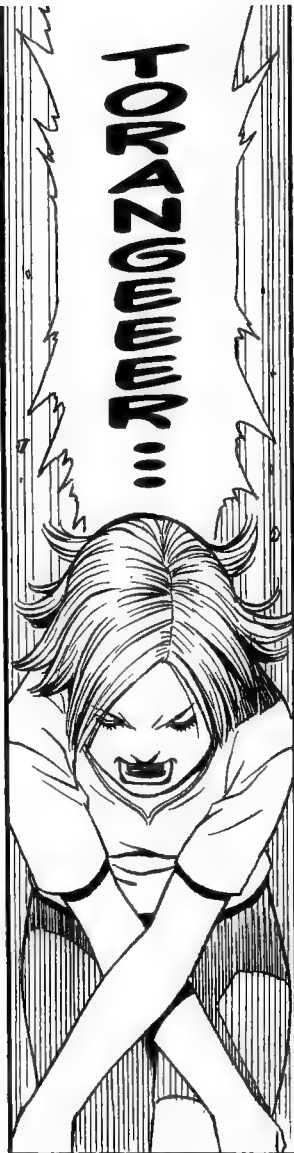
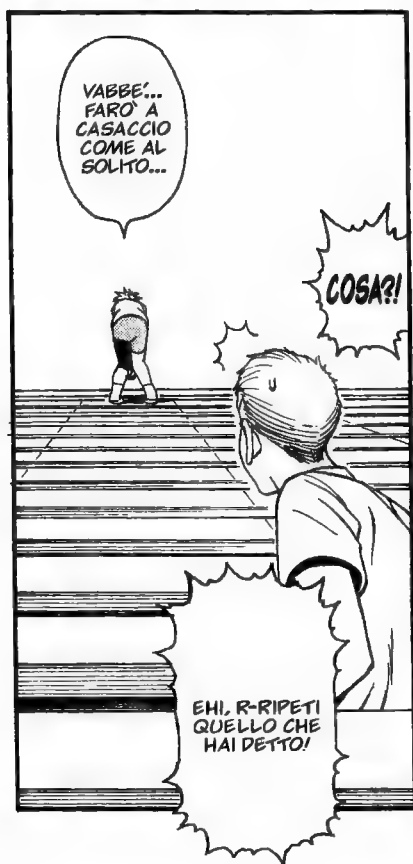
...MA SOLO FINO A METÀ.

BRAVA, FRONTE DEL PORTO! COSÌ TI VOGLIO!
LA METTERÒ AL TAPPETO A TUTTI I COSTI!

WHAPP

ADESSO BASTA, MOSTRO DI GUERNIC!
UH?!
SE NON SMETTERAI IMMEDIATAMENTE DI OPPORRE LA TUA INUTILE RESISTENZA...
...IL TUO CORPO SARÀ RIDOTTO IN UNO STATO TALE CHE NON POTRAI MAI PIÙ PERMETTERTI DI MANGIARE NEMMENO TAGLIOLINI IN BRODO!
FLASH
SWISH
BASH
SKIP

QUANDO NEMMENO LE FORZE DI DIFESA NAZIONALI GIAPPONESI POSSONO PIÙ NULLA, IL COMUNE DELLA CITTÀ DI TOKYO ENTRA IN AZIONE!
ECCO A VOI L'EROE DEGLI ONESTI CITTADINI DI TOKYO, CREATO DA ESSI PER SE STESSI E PER LA LORO CITTÀ!
SWISH
PER LA GLORIOSA CITTÀ DI TOKYO...
SWING
CCR
...ORA E SEMPRE!

SI È FERMATA...
EMBE'?
COSA LE SARÀ SUCCESSO?
FFIIUUU
...
FRONTE DEL PORTO, SBRIGATI!
GUARDA CHE QUELLI TI SPARANO!
UH?
TORANGEEER!!
FOGLI BIANCHI
FLAP
FLAP
FLAP
FLAP

VUOI SOLO SFUGGIRE AGLI ESAMI D'AMMISSIONE CON UNA SCUSA INVENTATA A CASO, NON E' COSì?
E TU VORRESTI DIVENTARE UNA FOTOGRAFA SENZA FREQUENTARE IL LICEO?
RAZZA DI STUPIDA! I PIATTI VANNO LAVATI SUL SERIO, NON PER FINTA!
SEI LICENZIATA!
IN REALTà TI SEI MESSA CON MAKOTO, VERO?! LO SO!
SMETTILA DI RACCONTARMI STUPIDE BUGIE!
LE SCUSE PER GIUSTIFICARE I TUOI RITARDI SONO OGNI VOLTA PIù ASSURDE!
AH, E COSì SARESTI STATA RAPITA DAGLI EXTRATERRESTRI, I QUALI TI HANNO IMPIANTATO CHIRURGICAMENTE QUALCOSA NELLA TESTA?
SNIFF... PERDONATEMI... SOB... VI CHIEDO SCUSA...
SIGH
SIGH
KAORU NON STA FACENDO IL COMPITO CHE CI HA DATO!
SIGNORA MAESTRA!
PER QUANTO NE SO IO, LA TUA FAMIGLIA GESTISCE UNA PESCHERIA.
DOVRESTI EVITARE DI SCRIVERE QUESTI VANEGGIAMENTI SUL DIARIO...
TUTTO CIò CHE DICE E CHE FA E' PRIVO DI QUALSIASI COERENZA!
QUELLA BAMBINA MANCA TOTALMENTE DI SERIETà!

PAT

MAH, CHE TI DEVO DIRE...? FORSE E' PROPRIO QUESTO TUO CARATTERE PARTICOLARE, IL FATTO DI NON DARE TROPPA IMPORTANZA ALLE COSE...
CLICK
CLICK
...CHE TI CONFERISCE UN FASCINO DEL TUTTO PERSONALE... FORSE.

VABBE'... FARO' A CASACCIO COME AL SOLITO...
COSA?!
EHI, R-RIPETI QUELLO CHE HAI DETTO!

WOOOOOOO
...REEEEEED!
ASPETTA UN MOMENTO! NON PUOI INVENTARE LA POSA DI TRASFORMAZIONE!
E' UNA "R". OK?

CLANK
AH!
POP PO POP
FLASH FLASH FLASH
THUD
THUD
THUD
ROAR
DUMP
DANNA-ZIONE!
WOOOOOOO
AH!
NGGGGBIPZZZ BIBI BIP GGGRRR BIBIP GGGG ZZZ
BOOOM
GUARDA! UN'IRRA-DIAZIONE CONCEN-TRATA!
VISTO?! COSA TI AVEVO DETTO?!

S-SEI...
...SEI VIVA, FRONTE DEL PORTO?!

FFSSSSHHHH

OH, CRIBBIO! IL COSTUME DA BATTAGLIA TI SI È MATERIALIZZATO ADDOSSO COME UN MISCUGLIO INDECIFRABILE!
SSSSHHH
BE', GROSSOMODO DICIAMO CHE...

S-SCUSA, SENPAI...
...M-MA NON RIESCO PIÙ A MUOVERE NEMMENO UN DITO...

ASPETTA UN MOMENTO, CONTROLLO SUBITO...
COSA?!
RATTLE
RATTLE
HO COME L'IMPRESSIONE CHE OGNI CELLULA DEL MIO CORPO SIA PARALIZZATA...

SWIN
SSH
SSH
SSH
SWIN

CLANK

* VERAMENTE LA NOSTRA AMATA CASA EDITRICE È SITUATA A UN MINUTO DI CAMMINO DALLA STAZIONE DI GOKOKUJI, SULLA YURAKUCHO LINE DEL METRÒ... PROPRIO A PORTATA DI FUOCO. AIUTO! (LA REDAZIONE)

MADOKA! DOBBIAMO BLOCCARE LA PERDITA DI CONTROLLO DI RED!
PRESTO!
ZDUMP
DUMP
SEMBRA CHE CI SIA UN GRAN TRAMBUSTO, LAGGIÙ...

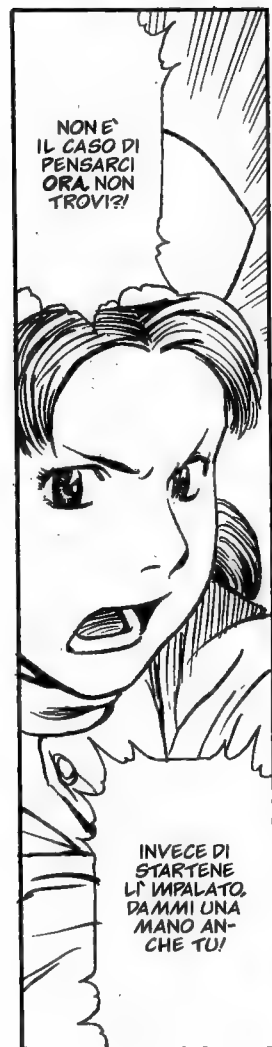
DADASH
PRINCIPESSA MOMOKA!
OH... INUMARU?!
SICCOME NON TORNAVATE MAI, SONO VENUTO A CERCARVI!

SIETE RIUSCITA A TROVARE LA BOMBA?
HANF
HANF
MA CERTO!
PER CHI MI HAI PRESO?
OSEREI DIRE CHE IL SISTEMA CON CUI E' STATA COSTRUITA HA DELL'INFANTILE, PER CUI SONO RIUSCITA A DISINNESCARLA IN SOLI TRE MINUTI.

TAP
TAP TAP TAP
TUMP
DUMP
DUMP
DUMP
TORANGER RED!
SMETTILA IMMEDIATAMENTE!

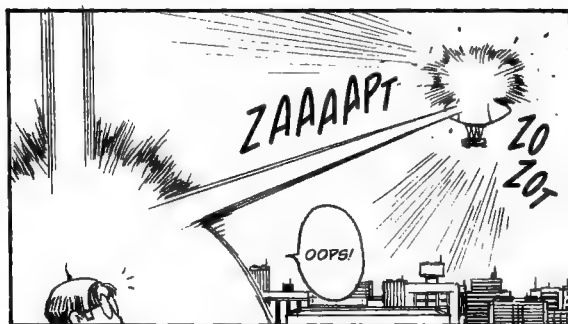
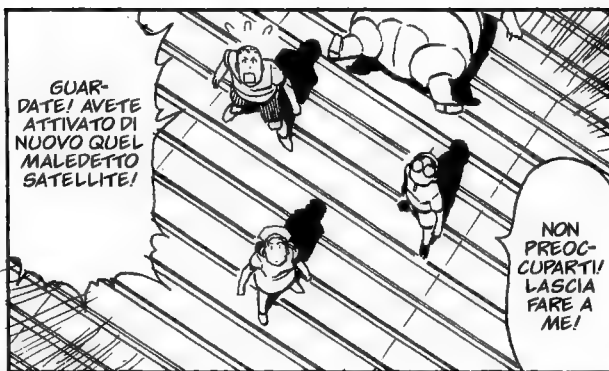
NON AGIRÒ MAI PIÙ A VANVERA!
BOO HOOO! SCUSATEMI! VI CHIEDO PERDONO!

UFF!
CERTO CHE MI DAI UN BEL PO' DA FARE!
GRAB
FERMATEMI! IN QUALSIASI MODO, MA FATELO!

POTREBBE CAPITARE DI TUTTO!
A-ASPETTA! NON PUOI CAMBIARE LA SUA POSA!

NON È IL CASO DI PENSARCI ORA, NON TROVI?!
INVECE DI STARTENE LÌ IMPALATO, DAMMI UNA MANO ANCHE TU!

WHAM
OH!

TU SEI TROPPO VIOLENTA!
È STATO FIN TROPPO FACILE...
PUFFFFF

POTEMKIN - CONTINUA

Satoshi Shiki

KAMIKAZE

DEVASTAZIONE

* LE FRASI TRA < > SONO TRADOTTE DALL'INGLESE. KB

KO
<DI QUELLO. CHE SIA L'ULTIMO MODELLO DI POKEMON?>

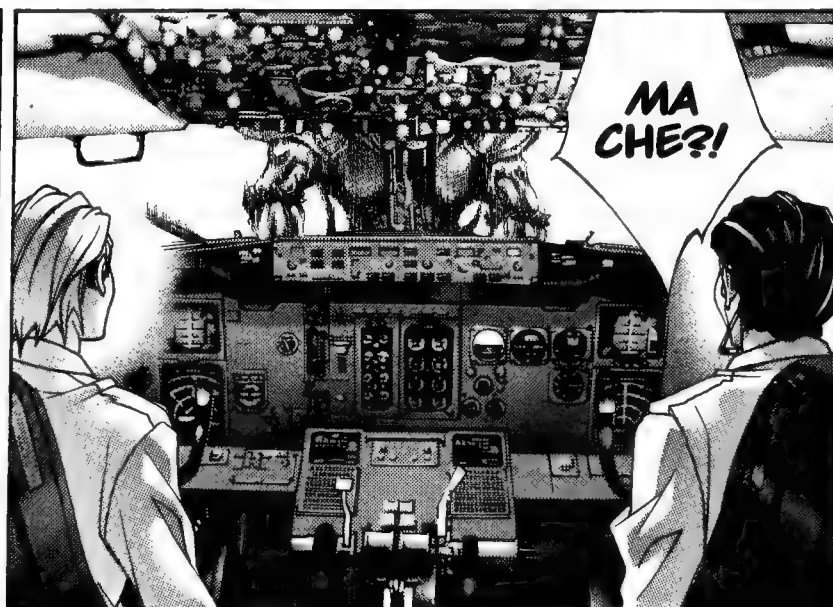
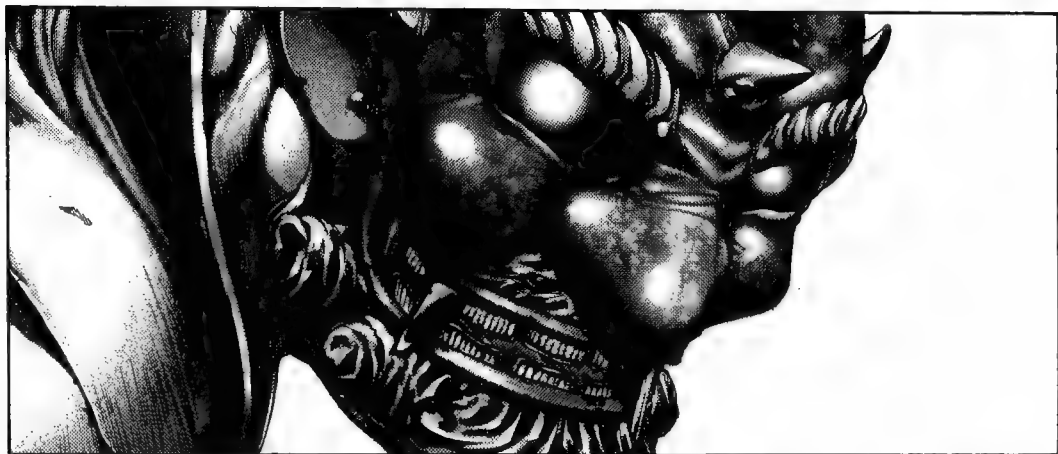
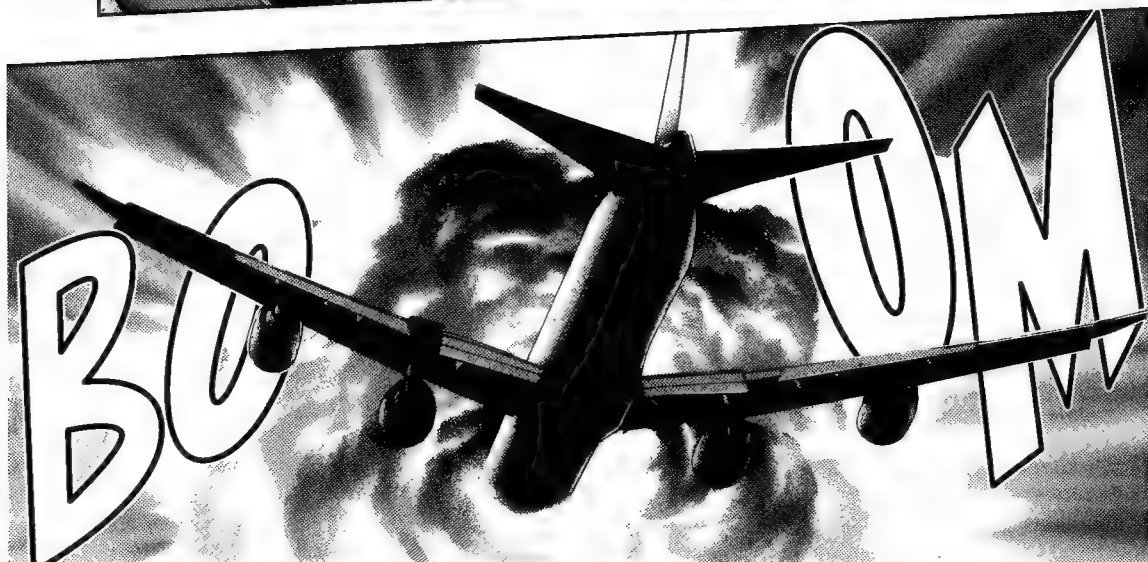
ARR

<COS'È QUELLO?!>
<SI DIRIGE VERSO IL NOSTRO AEREO?!>
WOOO

CHE DIAVOLO È QUE-STO?!
COSA...?!
WHUMP

CRACK
THUD

BOOM

THROOOOOM

HHMMMMMMM

NON E` ANCORA SUFFICIENTE... AVANTI, MOSTRATEMI IL **VERO** IMPETO GENERATO DAL VOSTRO **ODIO!**

PER VOI BELVE, RINCHIUSE NEL VASO DEL VELENO...

...HO PREPARATO IL **CUORE** DI UNO DEI CAPI DEI KEGAINOTAMI!

ANDATE E SCATE-NATEVI PIU` CHE POTETE!

FORSE STANNO GIRANDO QUALCHE FILM...
È UN ANIMA-LE...?
MA CHE...?!

AAAAAAAARRGGH

BLINK

NAGOYA...

CRACK

OSAKA...
KOAR RRR
BLOOOW
THUMP
HRMMMMM

GHROO

BENE. COSÌ!

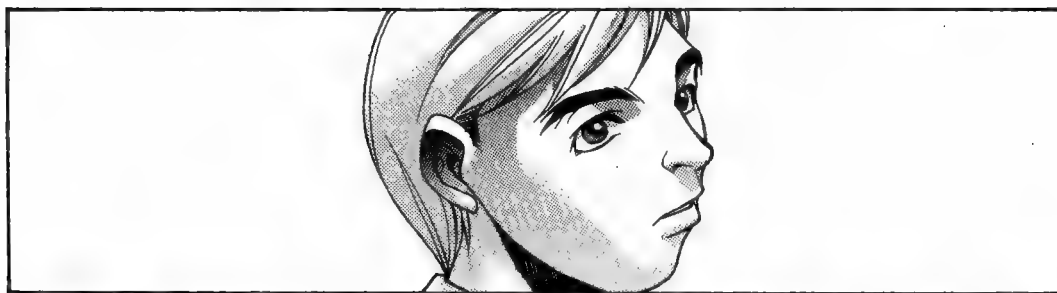
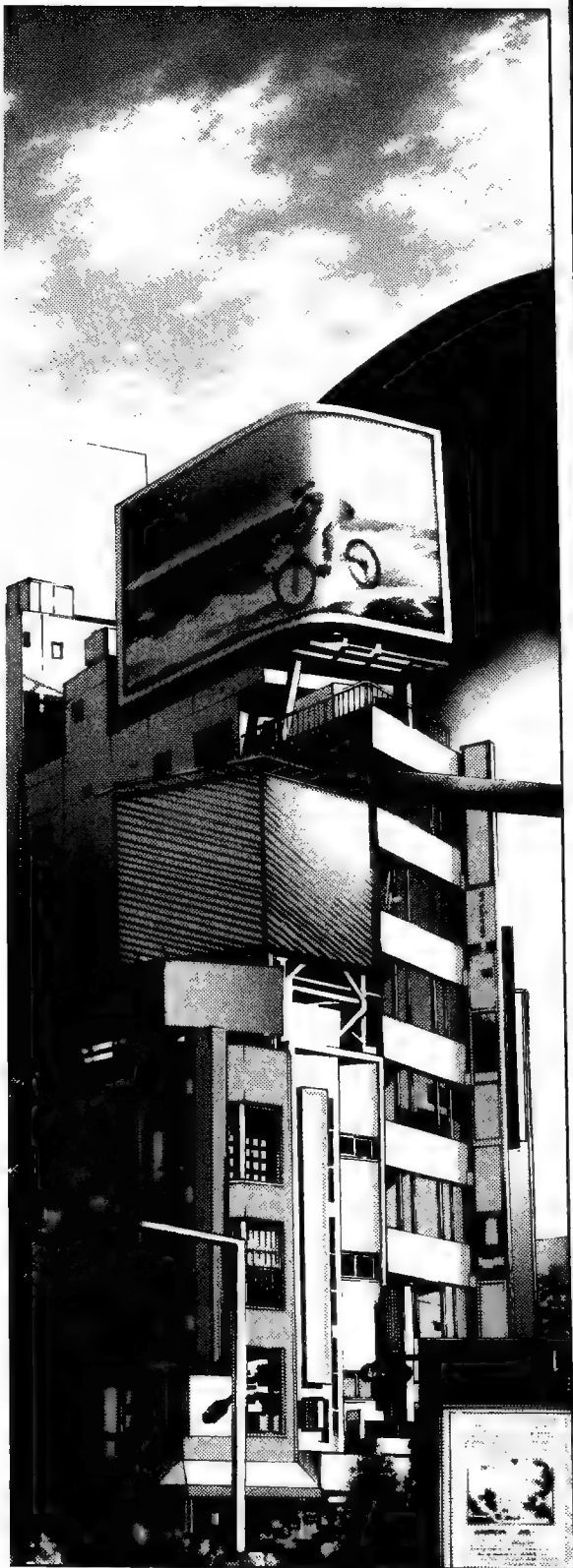
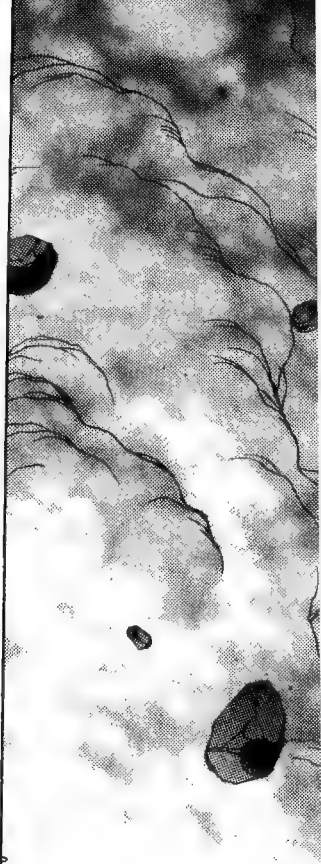
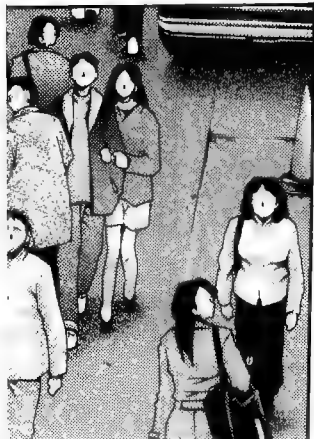
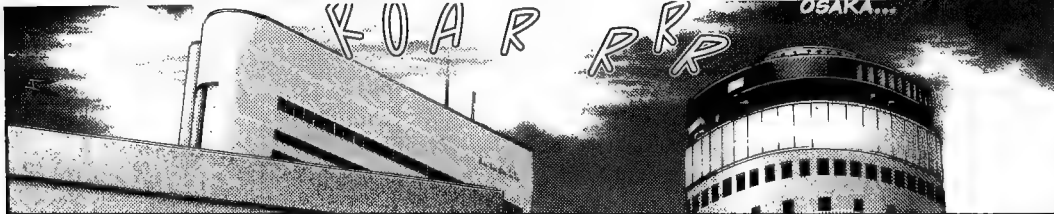
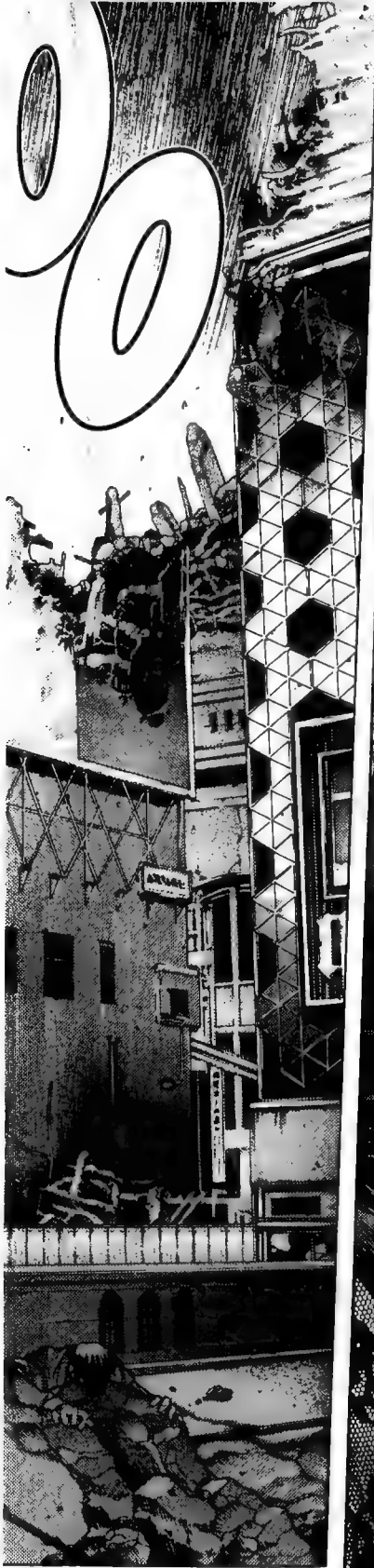
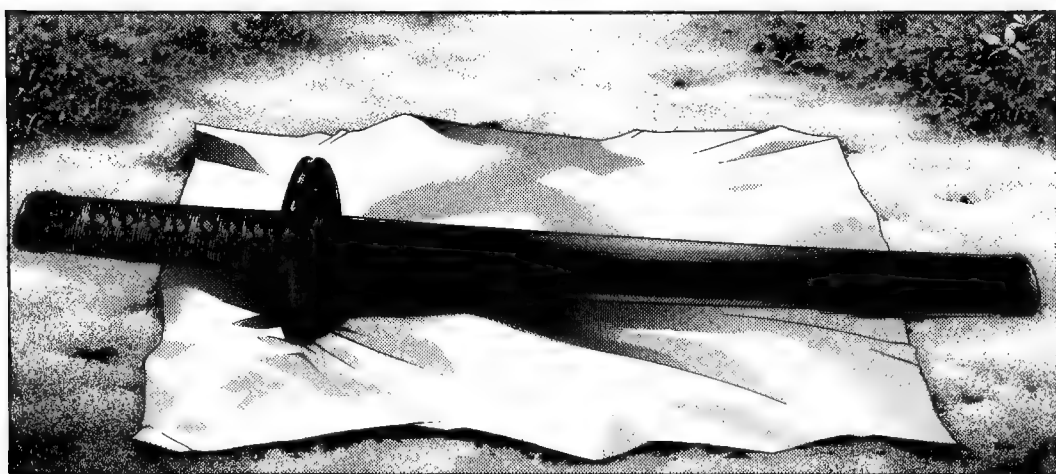
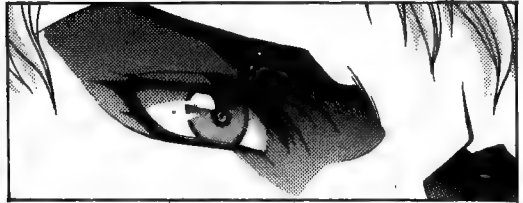
SEMINATE DI
NUOVO IL PANICO
FRA GLI AKAHANI!

...E' APPENA ARRIVATA.
LA SPADA CORTA KAMIKAZE...

GRANDE OTOROSHI!

SWISH
SWISH

THU
THUD
THUD

LO SENTO... TI STAI RISVEGLIANDO COME GUERRIERA!

RIESCO A PERCE-PIRLO...
ORA SONO DIVENTATA FORTE.

ANCHE LEI HA INIZIATO A CREDERE NEL RISVEGLIO DELLA PRO-PRIA FORZA.
MA...

AH!
...CHISSÀ SE RIUSCI-RÀ A FARNE REALMENTE USO?
CLICK

SWISH

ROAR

VUUUMP
UH!

SPLASH
HAANF!
SPLOOOSH
AH!

MA COSA ...?!

AAH...
L'ACQUA MI STA MOSTRANDO IL DOLORE E I PENSIERI DELLA GENTE CHE HA INCONTRATO?!
NO...
DEVO FERMARE...
...LA CAUSA DI TUTTO QUESTO DOLORE!
OH!
Q-QUESTO E'..?!

ROAR

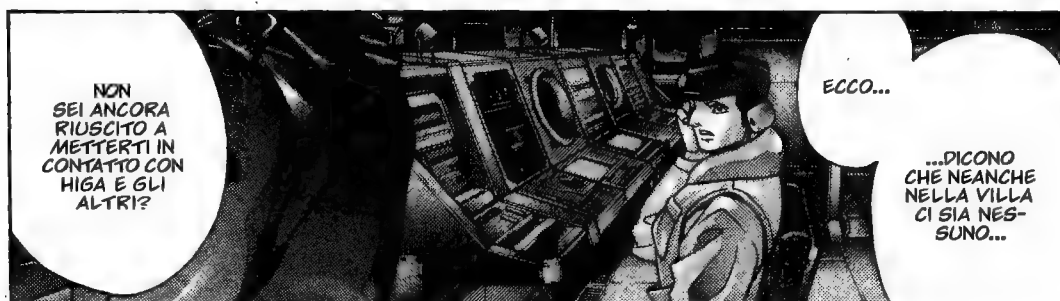
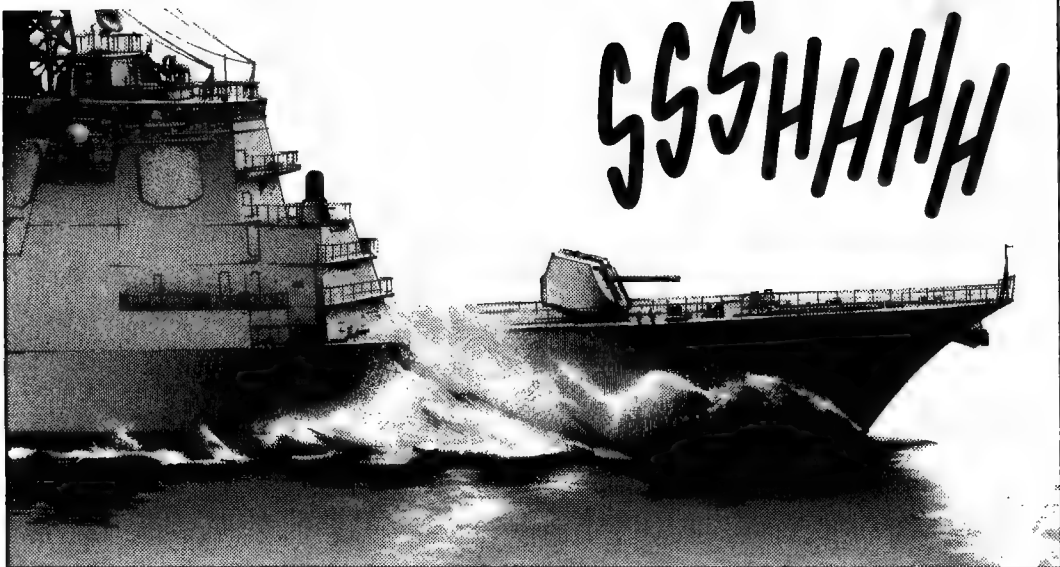
DOVE VORRESTI ANDARE?
SPLASH

NON PUOI LA-SCIARE QUESTA TERRA SENZA PRIMA AVERMI SCONFITTO!

SPLAAASH

SSSHHHH

NON SEI ANCORA RIUSCITO A METTERTI IN CONTATTO CON HIGA E GLI ALTRI?
ECCO...
...DICONO CHE NEANCHE NELLA VILLA CI SIA NES-SUNO...

MA COSA STA SUCCE-DENDO...?!
OOHHMMMMM

CHE DIAVOLO HANNO IN MENTE I KEGAINOTAMI...?

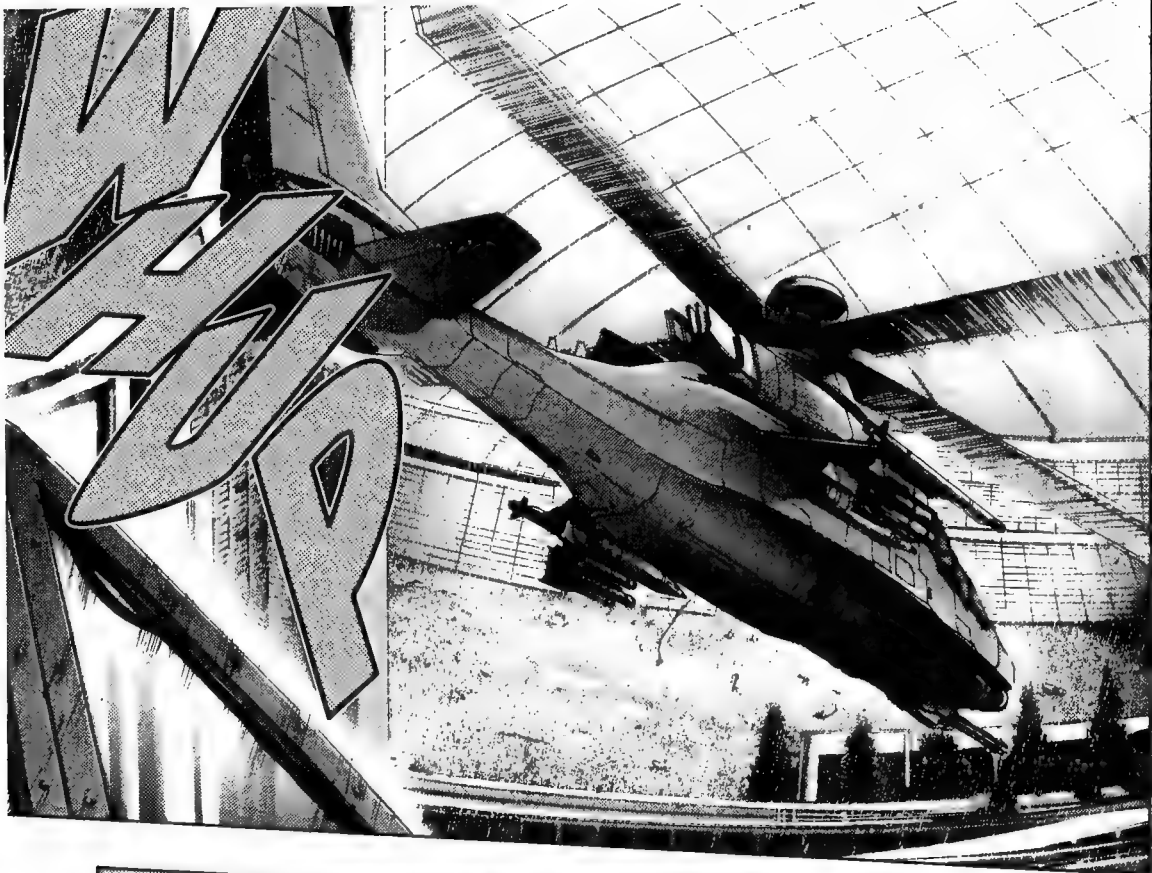
SONO RIUSCITI AD AVERE L'OPPORTUNITÀ DI VINCERE QUESTA LOTTA SENZA COLLABORARE CON NOI?

ROAARRR

COME TEMEVO, ENTRAMBI MIRIAMO A UN ENORME POTERE...

...PERCIÒ NON POTRÀ MAI ESSERCI UN VERO ACCORDO TRA NOI.

WHUP

WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP
WHUP

INTERES-
SANTE.
PARE CHE AVREMO UNA REPLICA DEL-LA BATTAGLIA SUL PONTE...

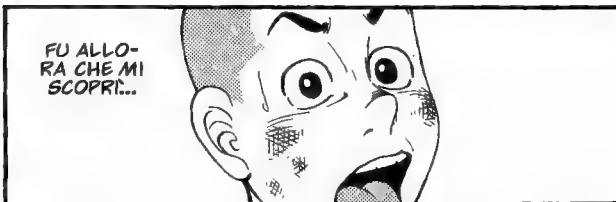
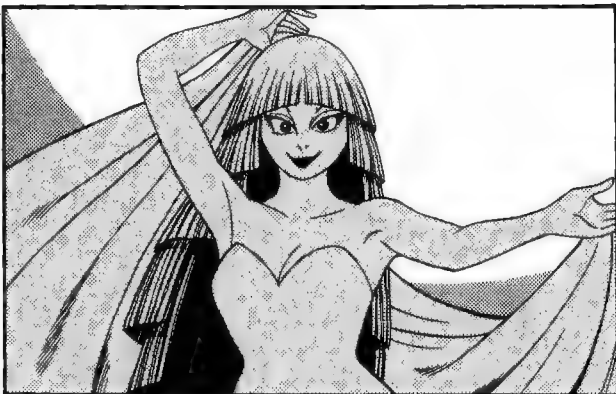
TUT-TO RISALE ALL'EPOCA IN CUI AVE-VO APPE-NA DIECI ANNI.

MI PERSI MENTRE GIO-CAVO DA SOLO FRA LE MON-TAGNE...
E COSÌ, ARRIVÒ LA SE-RA...
HANF HANF

HANF HANF
HANF HANF

AH...

Makoto Kobayashi
GOBLIN
ANTICHE LEGGENDE

VIDI UNA BELLISSIMA RAGAZZA... TALMENTE BELLA CHE NON SEMBRAVA NEMMENO APPARTENERE A QUESTO MONDO... STAVA BALLANDO, COSÌ RIMASI INCANTATO DA QUELLA VISIONE...
...E NON MI PREOCCUPAI PIÙ DI NIENT'ALTRO...

FU ALLORA CHE MI SCOPRÌ...

DA QUELL'ISTANTE IN POI NON RICORDO NULLA... PROVAI UNA SENSAZIONE INDESCRIVIBILMENTE PIACEVOLE...
...COSÌ RIMASI PRIVO DI SENSI FINCHÈ NON VENNI SALVATO DAGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO...

PIÙ TARDI LO RACCONTAI A MIO NONNO, E LUI MI DISSE CHE QUELLA ERA **GOBLIN**, LO SPIRITO MALIGNO FELINO CHE UCCIDE CHIUNQUE LE SI AVVICINI...

...

QUESTO E` TUTTO, ISPETTORE TSUKIYONO!

FINALMENTE **CREDE** A CIO` CHE LE DICO, VERO?

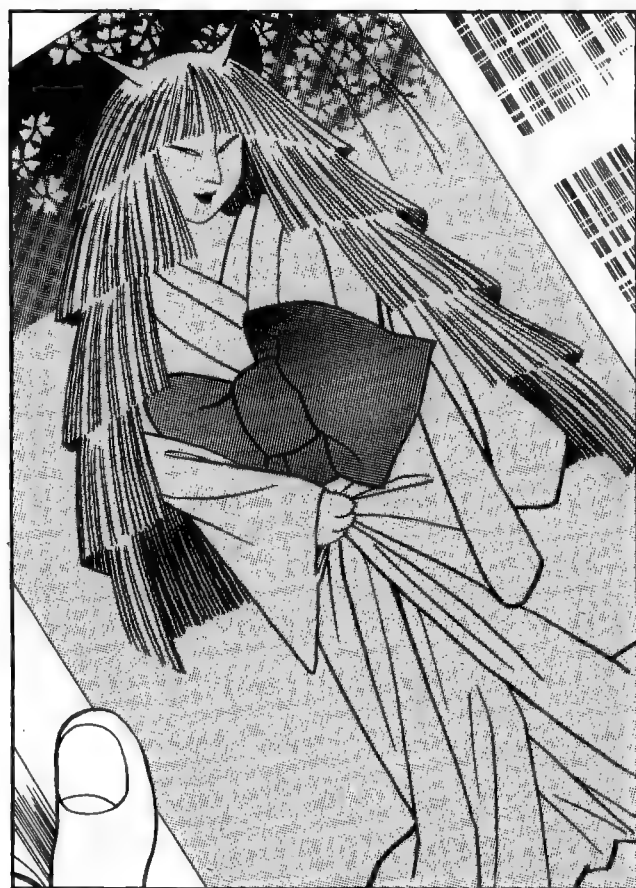
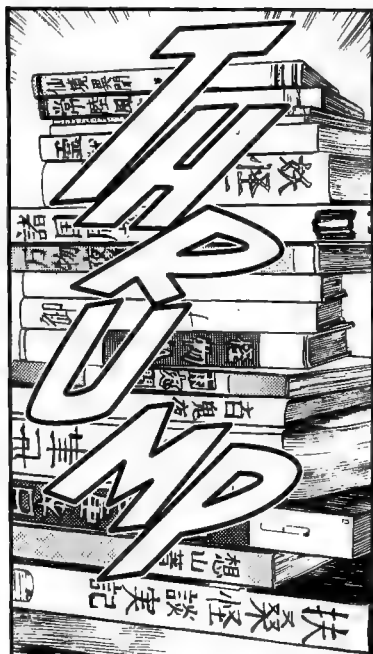
NON E` QUESTIONE DI CREDERTI O MENO!

DEVO VEDERE COI **MIEI** OCCHI...

...PERCIO` DEVO **INDAGARE** FINO A FONDO SU QUESTA STORIA!

BIBLIOTECA PROVINCIALE

県立図書館

THRUMP

DURANTE IL SETTIMO ANNO DEL PERIODO KANSEI, NELLA CASA DI UN CERTO SAMURAI A BANCHO, A EDO...

BLINK

AH, CHE BEL TEMPO... SI STA PROPRIO BENE, OGGI!

...

MA CHE DIAVOLO...?!

TA TUMP

TU! HAI APPENA PARLATO, VERO?

MA NO! NON HO AFFATTO PARLATO!

...

DOVE CORRI, ORA?!
SPIRITO MALIGNO! CHE CI FAI QUI?!
TUMP TUMP
TUMP TUMP

SE MI UCCIDI, SARAI ARRESTATO PER AVER TRASGREDITO ALLA LEGGE CHE DICE DI AVER PIETÀ DEGLI ESSERI VIVENTI!

NON HAI NIENTE A CHE SPARTIRE CON GLI ESSERI VIVENTI!
TU SEI UNO SPIRITO MALIGNO!
WHUP

VIENI QUA, DISCUTIAMONE!
VABBE', HO CAPITO.
DA QUANTO HAI INIZIATO A PARLARE?

PARLO DA MOLTO PRIMA CHE TU NASCESSI!

CAPISCO...
INFATTI SEI STATO SEMPRE TENUTO IN QUESTA CASA... FINORA AVEVO PENSATO CHE TU FOSSI SEMPLICEMENTE UN GATTO **MOLTO LONGEVO...**

ALLORA, FACCIAMO COSÌ!
IO NON DIRÒ A NESSUNO CHE TU SEI UNO SPIRITO MALIGNO...
...MA, IN CAMBIO, TU NON DOVRAI **MAI PIÙ** PARLARE DAVANTI ALLA GENTE! SE FARAI COSÌ, CONTINUERÒ A TENERTI IN QUESTA CASA.

VA BENE.

E COSÌ GOBLIN, LO SPIRITO FELINO, VISSE IN PACE IN QUELLA CASA PER I TRENTA ANNI SUCCESSIVI, POI **SCOMPARVE...**

CREDO CHE IMPAZZIRÒ...

SSSSSSSH

CLICK
CLICK

SI E' SCARICATA LA BATTERIA...
COSA?!

E VA BENE! LASCERÒ QUI LA MACCHINA!
SLAM
SPLASH
SPLASH

GNIIIK
BENVENUTO, SIGNOR CLIENTE!

SCUSATE, AVETE ANCHE OMBRELLI?
CERTO CHE NE ABBIAMO!

COSTA CENTOMILA YEN.

COSA?! CENTOMILA YEN?!

PREFERISCO MORIRE ANNEGATO!
AH... ALLORA VANNO BENE ANCHE DIECI YEN!

FLAP
PORCO!

UH?!

TAXI!
TAXI!
SKREEEE
TOYOTA

BENE.

MI PORTI FINO A CHOJA-MACHI!
KLUNK

WROOOO

GOBLIN - CONTINUA

Masashi Tanaka

VICTORIA!

LA RESURREZIONE DI KALIMA

DIARIO DI BORDO. QUESTO E` IL LEGGENDARIO TEMPIO DI KALIMA, SCAVATO NELLA ROCCIA, NASCOSTO IN UNA REGIONE INESPLORATA DELL'INDIA SETTENTRIONALE.

GUARDA, BURNS! IL FUOCO E` ACCESO!
E` STRANO! POSSIBILE CHE QUI CI ABITI QUAL-CUNO?!
EHI! FORSE QUELLA E` PROPRIO...

CASPITA!

CHE MERAVIGLIA! E GUARDA QUEST'ALTRA! LO FANNO DA DIETRO!
GRANDIOSO! SARÒ ANCHE UN ATEO CONVINTO, MA IN QUESTO TEMPIO CI VERREI TUTTI I GIORNI! AH AH AH!
OOH-HO! CHE ROBA, QUELL'ALTRA LAGGIÙ! DOPO LO SCRITTO, L'ORALE! AH AH AH!
E CE NE SONO A DOZZINE!

QUESTO POSTO È TALMENTE ASSURDO CHE MI È VENUTO IL MAL DI TESTA. VADO A FARE UNA PASSEGGIATA...
BUON DIVERTIMENTO.

COSA?

UNA PORTA SEGRETA! COME SI APRIRÀ?

MALEDIZIONE!

TIE!

FINALMENTE...

MA CHE...?

DEV'ESSERE UNA SPECIE DI DEA DELLA GUERRA... A QUANTO PARE, ESISTONO AN-CORA FEDELI DI QUESTA DOTTRINA...
CHISSÀ PERCHÈ È MEZZA SEPOLTA NELLA ROCCIA...?

EHI! UN SACRIFICIO UMANO?!

PURIFICATE IL SUO CORPO!
STAI PER OFFRIRE LA TUA LINFA VITALE ALLA NOSTRA DIVINITÀ KALMA. SEI PRONTA PER QUESTO ONORE?
SONO PRONTA.

ECCOTI LA NOVEMILA-NOVECENTO-NOVANTANO-VESIMA...
...O GRANDE KALI-MA!
HOOOOOO!
M-MA CHE RAZZA DI...?!
UH?!

ACC...
UGH!

PIFFERI! IN TUTTO SONO BEN QUARANTOT-TO STATUE! MI SONO PIACIUTE UN BEL PO', ANCHE SE QUESTO POSTO SEMBRA UN LABIRINTO!

EHI, AMANDA! DOVE TI SEI CAC-CIATA?!

OH!

HUH!
C-COSA DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?! LIBERAMI, DANNAZIONE!
AHIO! I MIEI CAPELLI... RAZZA DI MANIACO!
PER QUALE MOTIVO COMPI ASSURDITÀ DEL GENERE, MALEDETTO?!
TU SARAI L'ULTIMO SACRIFICIO!
DAMMI UNA SPIEGAZIONE CONVINCENTE!
GRAZIE AL TUO SANGUE, LA NOSTRA DIVINITÀ KALIMA RISORGERÀ DAL SONNO ETERNO!
DOPO DI CHE, REGNER SU QUESTO M DO... LA NOST STIRPE ATTEN QUESTO GIOR FIN DALL'ANTICHITÀ!
BE', È ASSURDO! SENTI, INVECE DI UCCIDERMI, NON CI SAREBBE UN MODO PIÙ PIACEVOLE PER SACRIFICARMI, STUPIDO AMMASSO DI MUSCOLI?!
LA DIVINITÀ KALIMA PREDILIGE IL SANGUE E LA TESTA DI BELLISSIME VERGINI DALLE CHIOME CORVINE, E TU SEI PERFETTA PER L'ULTIMO SACRIFICIO.

COSA?! VUOI PROPRIO FARMI PENTIRE DI NON AVERLO MAI FATTO IN TUTTA LA MIA VITA?!
NON POSSO MORIRE COSÌ!
KALI-MA...
KALIMA!
SILEN-ZIO, VOI ALTRI!
RAZZA DI MEGERA! E' TUTTA COL-PA TUA!
SONO TROPPO GIOVANE PER MORIRE!
BRUTTO BASTARDO! TI AUGURO DI MORIRE IN UN MODO ATROCE!
AAAH!

AMANDA!
BURNS!
YAHOOO!
SEI IN RITARDO COME AL SOLITO, BURNS!
EHI, TU! CHE LE STAI FACENDO?!

STOLTO...
GUAI A TE SE SFIORI AMANDA!
NNGH!

UAGH!
BURNS!
ATTENTO!
UGH...

COS...?!
AGH!
BURNS! GUAI A TE SE TI LASCI AMMAZ-ZARE!

GHAH!
UGGH...
NNGH...

UH...
GHKK!
HAH!

OUGH!
HYAAAH!

GHAH!
HUNNF!
UCK!

OHI
OHI...
UH...
AMAN-
DA!
EHI, BURNS!
SEI ANCORA
VIVO?
CERTO!
NON PREOCCU-
PARTI, NON MO-
RIRAI VERGINE,
AMANDA!
HNN...
HNFF...
GRANDE
SACERDO-
TE... STA-
TE BENE?
...C-CO-
SA...?!
GRANDE
KALIMA!

GASP!
C-COSA?!
OOOH!
MA
CHE...?!

OH, GRANDE KALIMA!

AMANDA!

E` AS-
SURDO...
N-NON E`
POSSIBI-
LE...
HYAAAH!
OUGH!
BURNS!
OOOH!
GRANDE
KALMA!

OH, GRANDE KALMA, NOSTRA SALVATRICE...

AAAAH!
VIA DI QUI!

COME DIAVOLO FAI A MUOVERTI, SE SEI DI PIETRA?!

HAAAH!

MERD...

AGGH!
OGH!
GGGH...
AUGH!

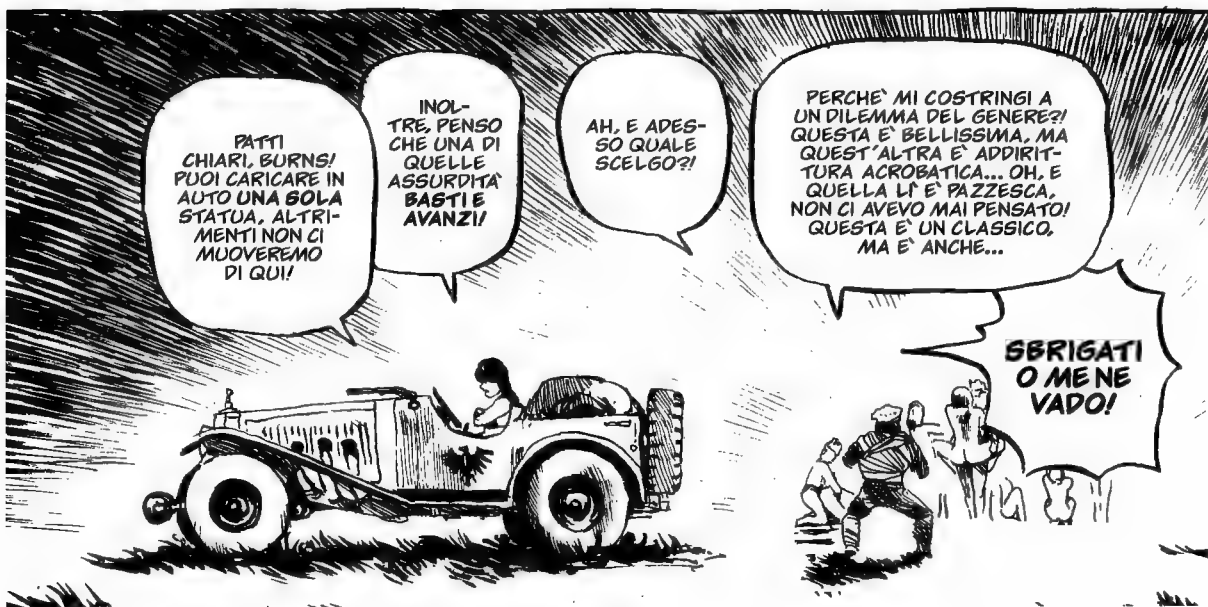
BURNS! RISPONDI!

BURNS!

BURNS...
EHI, CHE POPPE SODE CHE HAI...
BURNS!

FORZA, VIENI DI QUA, NON ESSERE COSI' RIGIDA!
NNNGH!
HUNF!
BURNS!
UOOOH!
UGH!

HOOOOH!

VICTORIA! - CONTINUA (8 DI 10)

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

UN MAGNIFICO GIOCO

THUD
THUMP
ROAR

BENE!
ANCORA UNO ALLA FINE!
THUD

ABBIAMO ULTIMATO IL DISPOSITIVO, COME DA RICHIESTA!

BENE! E' LA SFIDA FINALE!
AH, SI, OTTIMO! ASPETTATE UN MOMENTO!

ZOOOOOOWW

UH?
NEW CHALLEN-GER!

ZUM ZUZUM ZUM
MA COSA...?!

C-COME SAREBBE A DIRE GNU' CIALLEN-GER?!
...
NEW CHALLENG

OH, UN FACCIA A FACCIA, EH? MOLTO BENE, SFIDA AC-CETTATA!

FIGHT!
THUD THUD THUD
THUD
THUD
THUD

THU THUD
THU THUMP
ROARR
UGH
UGH

GUAAH

MI HA STESO IN UN ATTI-MO...
SIGH
UGH
GH!

E ORMAI ERO ALL'ULTIMO SCONTRO, PRIMA DELLA VITTORIA!
SI PUO' SAPERE CHI DIAVOLO...?!

...CHE C'E'?

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE FOSSE PROPRIO LEI!
VI CHIEDO UMILMENTE SCUSA!
OH, GRANDE HILD!
SEMBRA CHE I TUOI TOPI...
...SIANO MOLTO PIÙ SENSIBILI DI TE!
AVETE RAGIONE...
AH, GIÀ...
EHM... M-MA COSA...

QUELLA CHE VEDI E' SOLO UNA **PICCOLA FRAZIONE** DI ME STESSA...

MI SONO SCISSA POCO PRIMA DI ANDARMENE.

...
LO SAPEVO. SAREBBE PIU' ADATTA URD...
AH, NO, NO, ASPET-TATE UN MOMEN-TO!
EHI, TU! PORTAMI QUELLA ROBA!
AGLI ORDINI!
VI PRESENTO L'ARMA FINALE ANTI-DEA...
...OVVERO IL DEMONE SPAZZA-DIVINITÀ!

QUESTO ORDIGNO E` CAPACE DI CATTURARE PROPRIO COME UNA RETE DA PESCA...
..TUTTE LE DEE, OVVERO IL PIU` GRANDE OSTACOLO PER L'AMPLIAMENTO DELLA QUOTA!

MOSTRAMI COME FUNZIONA.

MA...
BE'...
UH?!

ORA.

N-NON RIE-SCO PROPRIO A RIFIUTARE, QUANDO TIENE PUNTATI I SUOI OCCHI SU DI ME...
AH, SÌ, CERTO! COME NO?!

ECCO... SI PORTA VICINO AL-LA BOCCA COSÌ...

...E A QUEL PUN-TO...

AAAGH?!
TUMP
AVANTI, FALLO!

MA PERCHE' MI HA SPINTO?!

MI FACCIA USCIRE IMMEDIATA-MENTE!
AH AH AH... E' DIVERTENTE!
RATTLE RATTLE

BASTA VERSARCI SOPRA AC-QUA CALDA E STROFINARE TRE VOLTE.
E COME SI FA, DI PRECISO?

FI!!!!!!!
HO DETTO CALDA, NON BOLLENTE!

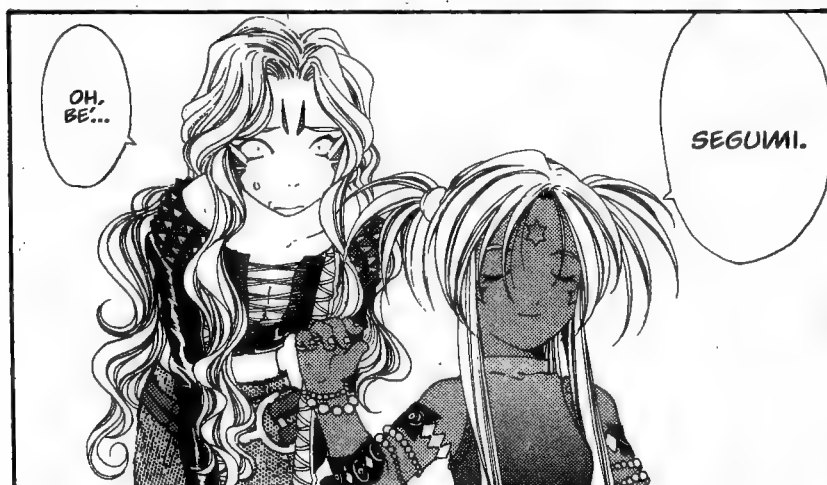
A-ALLORA... COME VI SEMBRA? HANF HANF...

E` STATO DIVERTENTE!

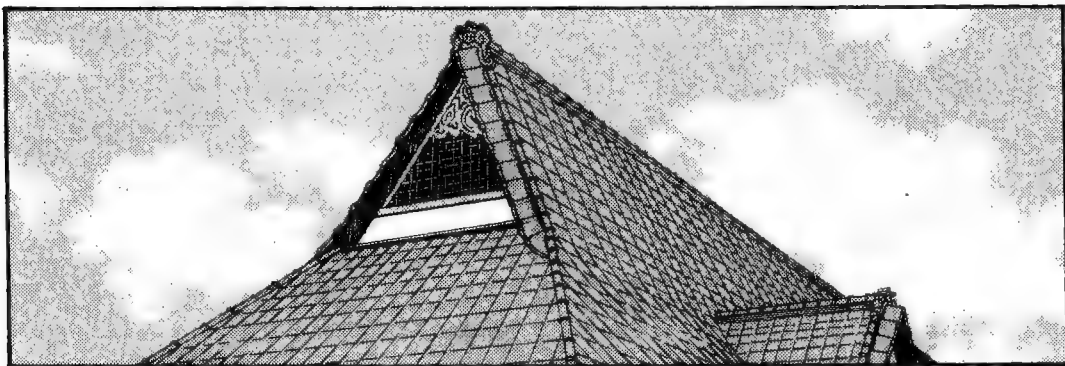
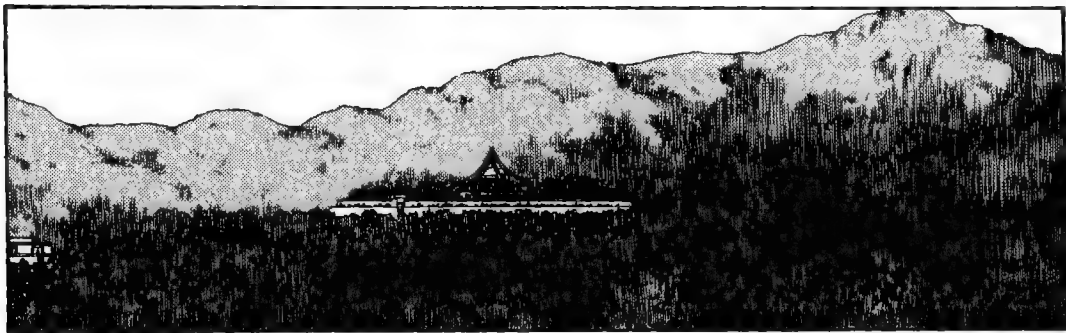
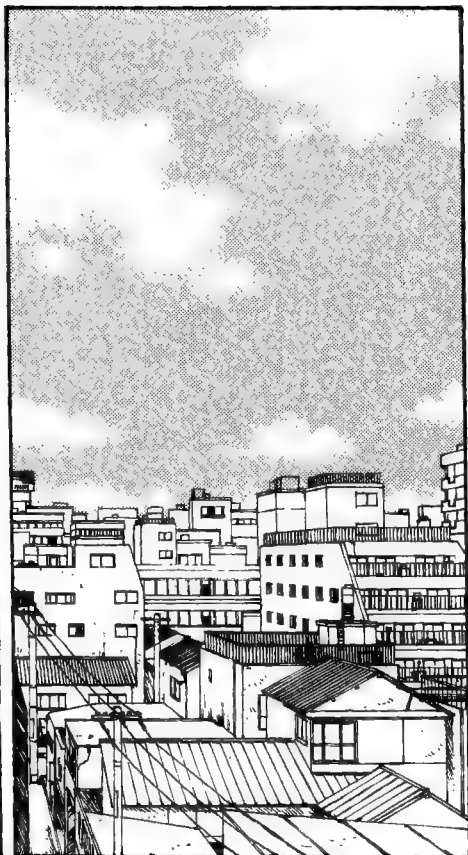
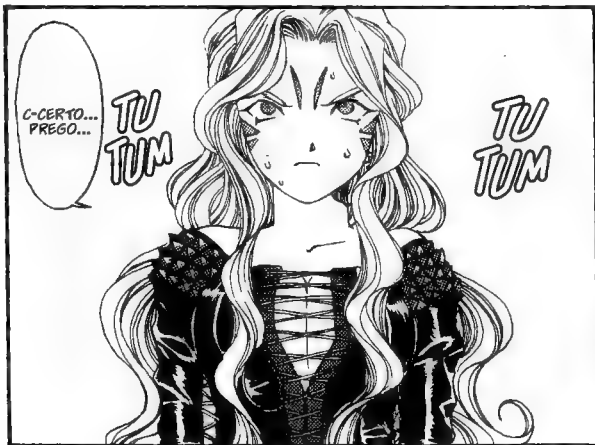
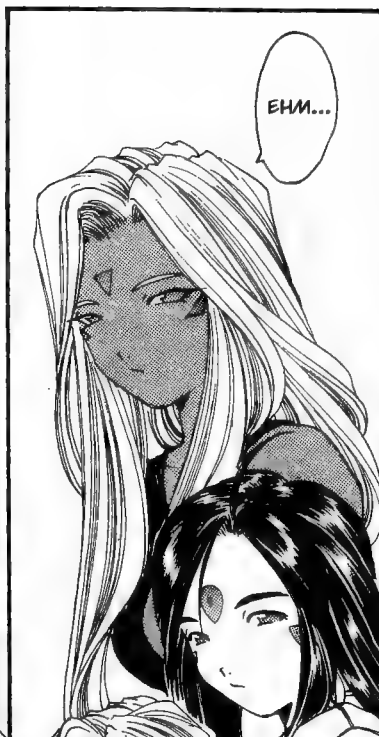
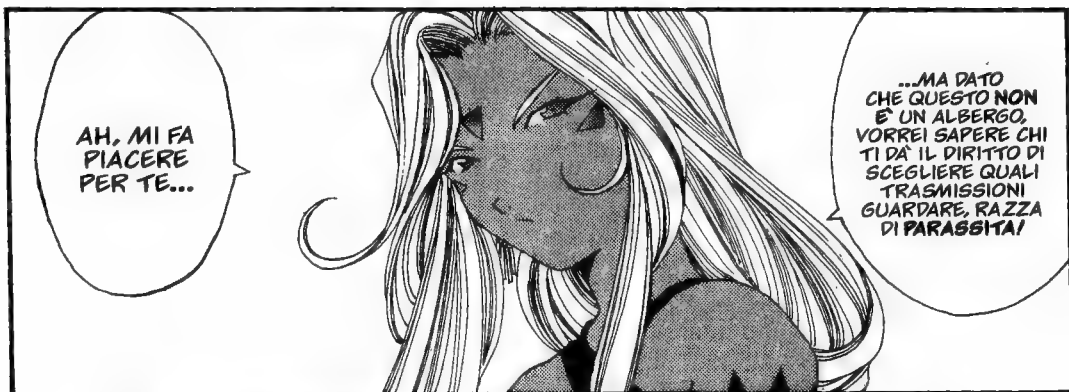
V-VERAMENTE IO NON MIRAVO A QUESTO...

MA, PURTROPPO, C'E` UN **GRANDE DIFETTO!**

OH, BASTERÀ COSTRINGERLO CON LA FORZA!
AHHH... NON HAI DAVVERO UN MINIMO DI ELEGANZA!

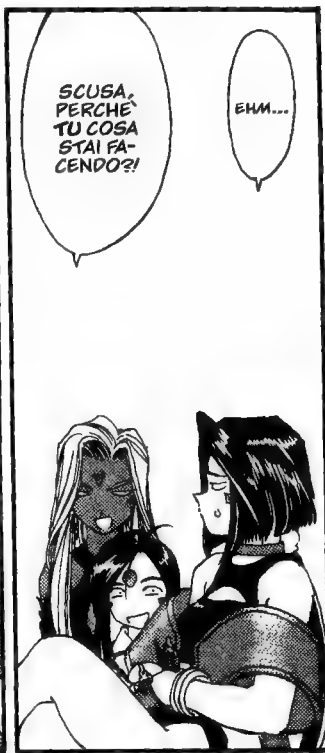
COMUNQUE SIA...
...CREDO DI AVERE UNA BUONA IDEA A RIGUARDO!

OH, BE'...
SEGUIMI.
AH, GIÀ...
È MEGLIO CHE TU SAPPIA UNA COSA, PRIMA.

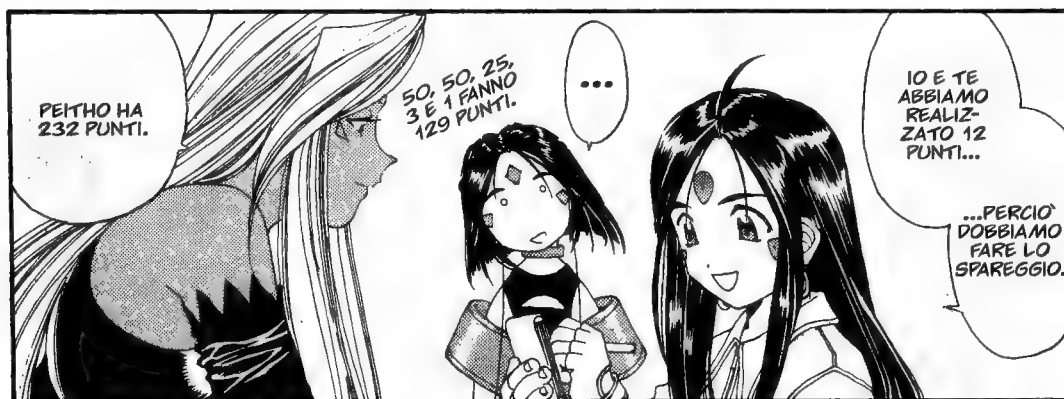
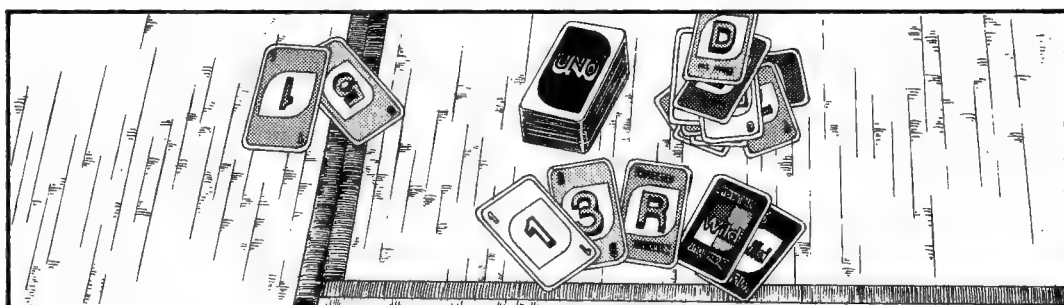
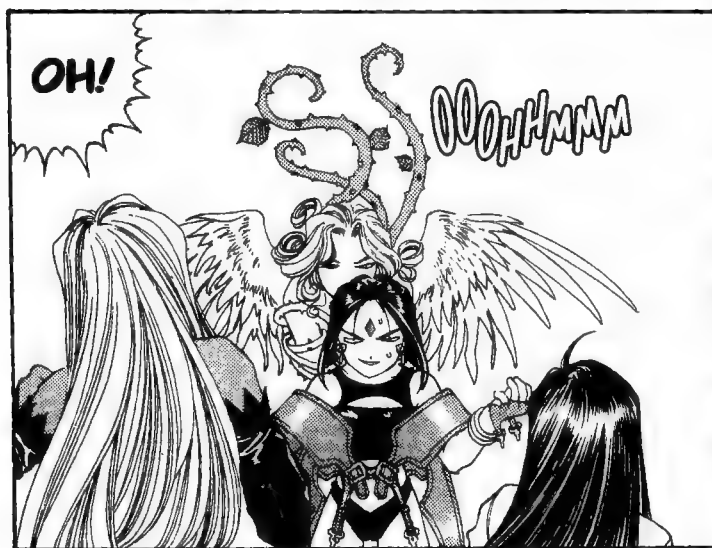
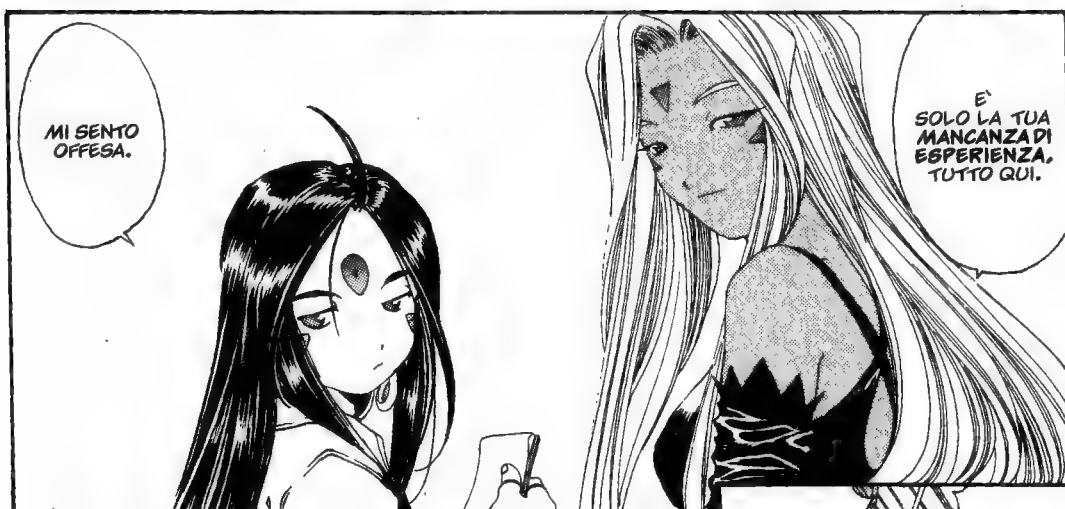
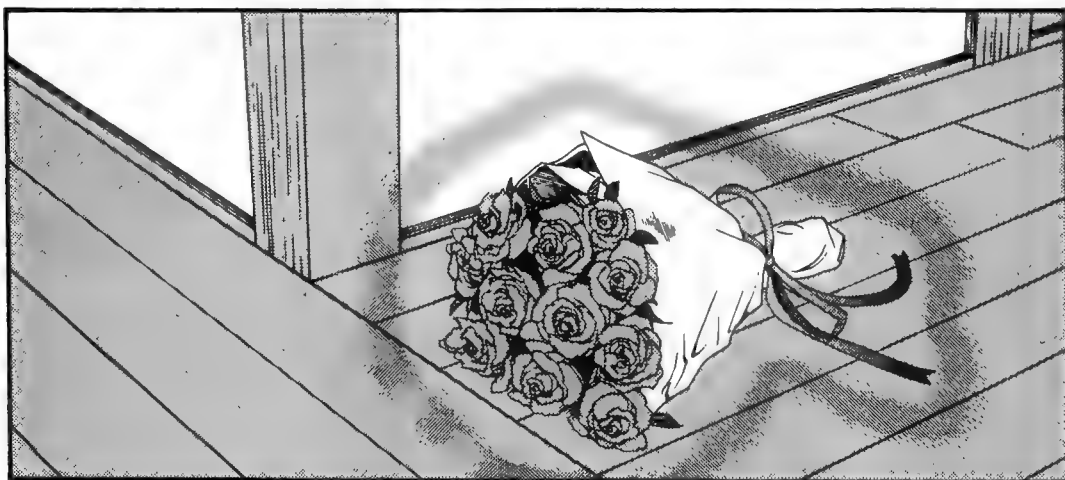
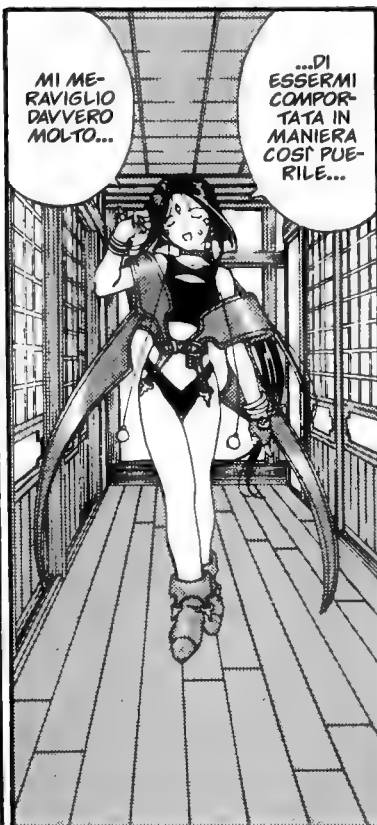
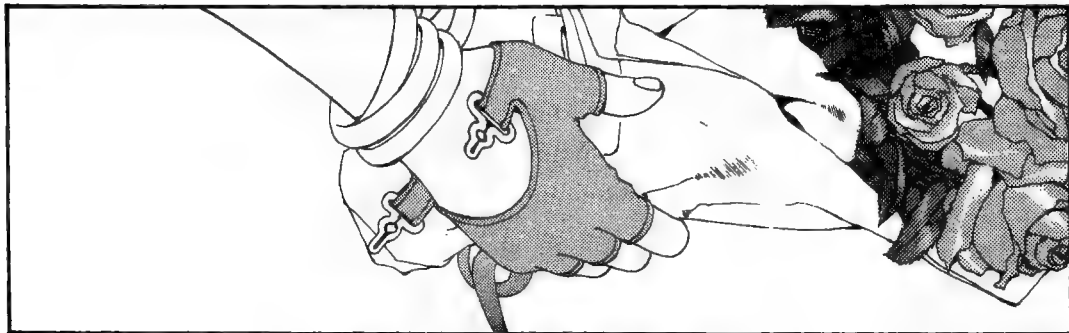
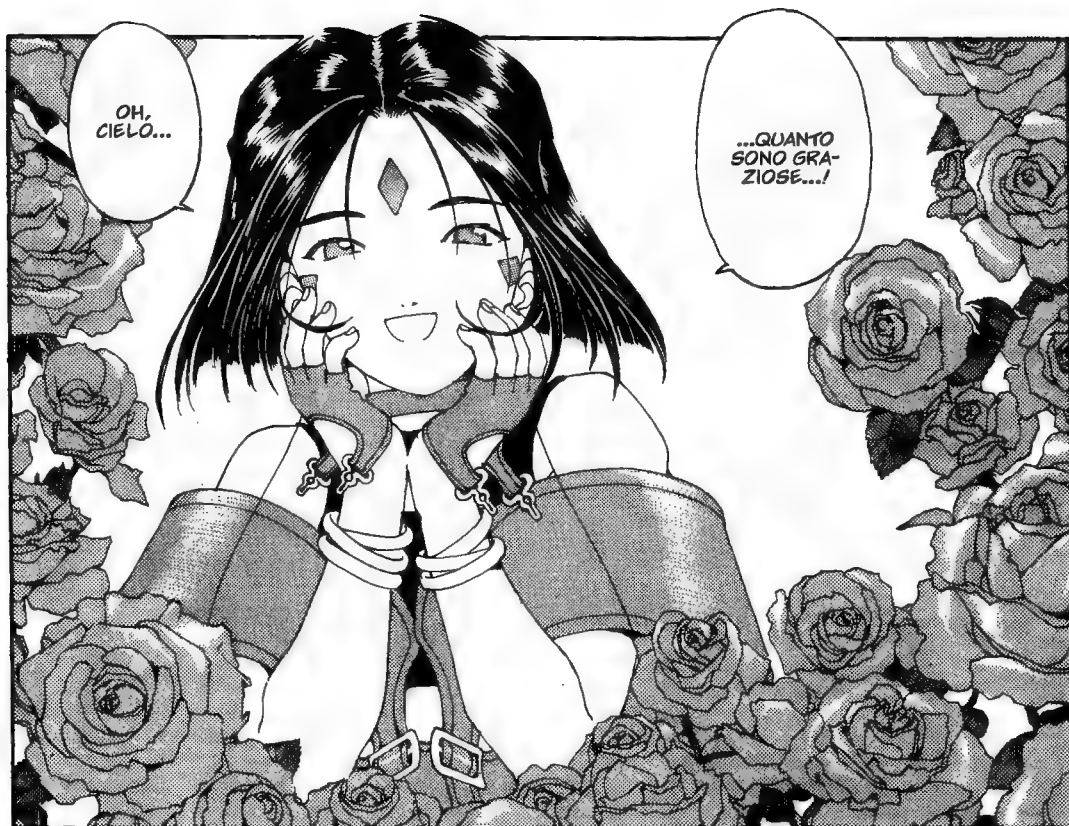
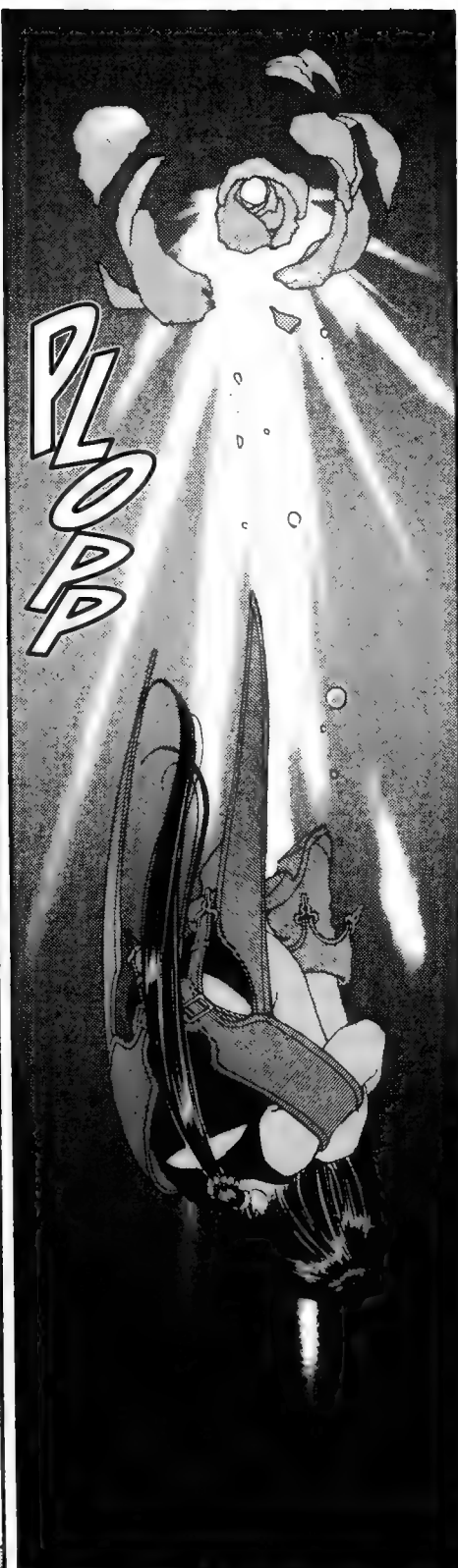
C-CERTO... PREGO...
TU TUM
TU TUM

SHOCK
NON HAI ALCUN TALENTO PER I VIDEOGIOCHI, PER CUI TI CONSIGLIO DI LASCIAR PERDERE!

...SI`?!
EHM...
Panazanic
PERCHE` STAI OCCUPANDO LA NOSTRA TV? QUESTA NON E` CASA TUA.

PARASSITA IO? OH, SENTI CHI PARLA... LA MEZZA DEMONE TRAPIANTATA FRA LE DEE...

UGH!

PIUTTOSTO, MI CHIEDO COME MAI...

...NONOSTANTE FUORI CI SIA UN TEMPO BELLISSIMO, ABBIATE VOGLIA DI RESTARE INCOLLATE ALLA TV...?

SCUSA, PERCHÈ TU COSA STAI FACENDO?!

EHM...

TUMP

FAREMO UNA SFIDA IN CINQUE MANCHE!

PER ME, VA BENE.

È SOLO LA TUA MANCANZA DI ESPERIENZA, TUTTO QUI.

MI SENTO OFFESA.

FALLO! DOV'È L'ARBITRO?!

FERMA! QUELLO NON È VALIDO!

OOOHHMMM

OH!

PFUI...

MI ME-
RAVIGLIO
DAVVERO
MOLTO...
...DI
ESSERMI
COMPOR-
TATA IN
MANIERA
COSÌ PUE-
RILE...

BLUSH

OH, CIELO...
...QUANTO SONO GRAZIOSE...!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

puntoaKappa

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

A TUTTE LE FUMETTERIE

Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi *gratuitamente* in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet! Questo mese sono con noi (continua a pagina 232):

Fumettopoli, via Spagnolio 1/I, 89100, Reggio Calabria - fumettopoli@tin.it
www.fumettopoli.net
tel./fax 0965/810665

LUGLIO 2003
REGGIO CALABRIA

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 30
2) X # 3
3) Ranma 1/2 # 27
4) La leggenda di Hikari # 3
5) Rocky Joe # 10
6) Ransie la Strega # 10
7) Lady Oscar # 24
8) Le situazioni di Lui e Lei # 7
9) JoJo # 112
10) Berserk # 48

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) I Wish You Were Here
2) Card Captor Sakura The Movie
3) Bem il Mostro Umano # 6
4) La Principessa Zaffiro # 4
5) L'Uomo Tigre # 4
6) Sailor Moon R The Movie (VHS)
7) Last Universe # 1
8) I Cavalieri dello Zodiaco # 14 (VHS)
9) Metropolis
10) Last Universe # 2

La leggenda di Hikari

Preoccupato ma documentato (K135-A)

Cari Kappa boys, vi scrivo perché volevo fare qualche osservazione (e precisazione) riguardo l'articolo che è stato riportato su **Kappa Magazine** 133 (*nella rubrica della posta - **Ndr***). Diciamo che, se volevate spingere qualcuno alla discussione, be', con me ci siete riusciti (e non era facile). Ma forse è meglio che vada subito al sodo. Deducendo dalla fonte (ma potrei sbagliarmi) che si tratta di una rivista religiosa, è facile intuire come la critica dell'autore si poggia su due fattori: l'educazione dei propri figli e l'utilizzo della religione nella saga di *Evangelion*. E non si tratta di un elemento secondario. In fondo un genitore si preoccupa non solo di evitare che il proprio figlio faccia delle attività cosiddette 'diseducative', ma soprattutto cerca di impedire che questo subisca gli shock di carattere religioso che questa saga (secondo l'autore) può suscitare. Lo so, e lo sappiamo tutti che si tratta solo di una storia, la quale funge solo da semplice 'strumento' per fare un'analisi introspettiva dei personaggi e dei loro problemi psicologici, ma non tutti lo capiscono. L'autore sembra capirlo, ma sembra capire anche che un bambino potrebbe non cogliere questa sottigliezza. Prescindendo allora dall'analisi compiuta da Pancaldi – che a volte è un po' imprecisa e altre volte enfatizzata, ma che almeno dimostra che lui, a differenza di altri, si è documentato – vorrei fare delle precisazioni. Il tono un po' preoccupato e anche provocatorio usato nell'articolo cerca di accentuare come elementi 'sacri' siano stati mescolati ad altri più 'profani', se non peccaminosi, o addirittura blasfemi. Ma di questo importa poco: ognuno può avere le idee religiose che vuole, esiste libertà di pensiero per tutti. L'autore, pur riconoscendo che il messaggio trasmesso dal cartone è positivo, poiché parla di "accettazione dei propri limiti e di necessità di amarsi l'un l'altro", è allarmato per il modo con il quale esso viene trattato. Io amo molto la saga di *Evangelion*, la trovo molto interessante, perché non si limita a raccontare di una serie di robottoni o di qualcos'altro, ma cerca di descrivere delle problematiche psicologiche che chiunque di noi potrebbe avere, e lo fa nel modo più sottile e crudo, ma vero. Ed è proprio per questo motivo che non mi sento totalmente d'accordo con l'autore. E', infatti, vero che un bambino piccolo potrebbe rimanere scosso da alcune scene, ma Pancaldi non sa o non ricorda che questo non è un cartone animato per bambini (e forse non lo ricorda nemmeno MTV, che lo trasmette alle 14:00). Per quanto riguarda poi i discorsi sulle 'mezze verità' o sulla questione della Resurrezione da lui sollevata, ripeto, ognuno può avere le idee religiose che preferisce, così come la libertà di porsi qualsiasi domanda esistenziale anche guardando *Evangelion*. Io sono dell'opinione che un bambino piccolo non può aver maturato una coscienza (anche religiosa), che si acquista (generalmente) nell'adolescenza, che gli permetta di non rimanere turbato da alcune scene più forti. Voglio precisare, però, che se io avessi avuto 9 anni, mi sarei gustato i combattimenti e i personaggi e non avrei capito assolutamente nulla di tutto il resto, che forse mi avrebbe pure annoiato, o spaventato. Penso che i problemi concernenti l'educazione dei minori e la loro tutela siano ben altri e decisamente molto più sottili e crudi di quelli qui discussi. Esattamente come sottile e cruda è la saga di *Evangelion*, nel descrivere certe verità, che sono tutt'altro che 'mezze'. Un caro saluto a tutti, e continuate così! **David Durisotto**, Roma

Grazie per la bella lettera di commento, David, che ci dà modo di cambiare di tanto in tanto il discorso. Solitamente parliamo di censura, che è l'azione finale, mentre trattiamo poco spesso dei motivi che portano (o che potrebbero portare) a essa. Quello giapponese, nonostante sia uno dei più progrediti tecnologicamente, è un popolo che quotidianamente vive letteralmente immerso nella tradizione e nella religione. E non in una sola religione, in molti casi. Un modo di dire recita che il giapponese "è shintoista al mattino, cristiano a mezzogiorno e buddista al tramonto". Si tratta, ovviamente, di un modo figurato (e anche molto generalizzante) per spiegare che per le cerimonie di battesimo si preferisce la religione shinto, colorata e 'rumorosa', per i matrimoni piace molto quella 'cristiana', con la sposa in abito bianco e tutto quello che ne segue, mentre per i funerali si opta quasi sempre per il rito buddista, silenzioso e poco sgargiante. Oltre a questo, non dimentichiamoci che il Giappone è anche "il Paese delle Mille Divinità", dato che vi è sempre stata la tendenza ad attribuire un'anima quasi a ogni oggetto e a ogni elemento della natura. Per questa ragione, i giapponesi hanno sviluppato una familiarità tale con l'argomento religioso da arrivare a scherzarci e giocarci su. Non di rado ci capita di trovare divinità varie nei fumetti, magari anche in storie umoristiche dove le stesse si comportano in maniera ridicola o poco consona al loro status. *Questo perché, a loro avviso, giocare con la religione non significa necessariamente andare sul blasfemo, bensì portarla più vicina alla vita di tutti i giorni, e far sì che chiunque, anche attraverso una storiella divertente, continui a tenerla in considerazione senza nemmeno dover essere 'praticante'. Insomma, per fare un parallelismo: molti di noi hanno iniziato a interessarsi alla Rivoluzione Francese dopo aver visto **Lady Oscar**, e durante gli anni Ottanta i nostri insegnanti di storia restavano molto sorpresi quando – dopo una sfilza di pessime interrogazioni – ci presentavamo volontariamente a parlare di quel periodo snocciolando nomi e date come se ci trovassimo in tribunale sotto giuramento. Di tanto in tanto anche dalle nostre parti qualcuno tenta di raccontare la religione cristiana in un modo diverso da quello che si insegna a catechismo, ma se non ci si attiene fedelmente si rischia sempre di far storcere il naso a qualcuno che – se veramente irritato – può anche decidere di ostacolarne la distribuzione. I cartoni come* Il Principe d'Egitto, *pur essendo spettacolari, seguono talmente alla lettera i testi sacri che un bambino potrebbe restare più spaventato da questi che da* Evangelion, *a mio avviso. Insomma, quello che capita agli egiziani non è propriamente leggerissimo, a partire dalle piaghe fino alla doccia forzata nel Mar Rosso, e visto in un cartone animato così spettacolare fa anche un certo effetto.* Evangelion *assomiglia molto di più a* Dogma *(in generale, non come trama!), la delirante commedia con Matt Damon e Ben Affleck uscita la scorsa estate nei cinema: visti i provini, non sarei andato a vederla nemmeno se mi avessero pagato, poi, per una serie di eventi, mi sono ritrovato seduto in sala col biglietto in mano, e ho avuto una piacevole sorpresa. Un delirio fanta-biblico dall'inizio alla fine, dove tutto viene messo in discussione, e con un finale che lascia allo spettatore il beneficio di interpretare il senso generale della storia. Il libero arbitrio è sempre una gran bella cosa, no? E, se non sbaglio, mi pare che sia anche alla base della religione cristiana: ci viene lasciata la possibilità di*

(continua a pagina 232)

E'
STRANO...

HO L'IM-PRESSIONE CHE STIA INIZIANDO A FARE FRED-DO...
QUEL POSTO DOVREBBE TROVARSI DA QUESTE PARTI...

SENTITE...
...NON CRE-DETE CHE CI SIAMO PERSE?

CHISSÀ DOVE ABBIAMO SBAGLIATO?
...PRO-PRIO COME TEME-VO!

...NEB-
BIA?!

BENE, ALLORA AFFRETTIA-MOCI!
SARÀ MEGLIO TORNARE SUBITO INDIETRO!

ANDIAMO, RAGAZZE!

SE SI FACES-
SE ANCORA PIU'
FITTA, POTREM-
MO PERDERE DI
VISTA SHIINA...
INIZIA A
CALARE LA
NEBBIA.

NON
CREDI CHE SIA
MEGLIO PREN-
DERE PROVVE-
DIMENTI PRI-
MA CHE CAPITI
QUALCOSA?

...VERSO
NORD.
SI TROVA
A SINISTRA
DEL GRUPPO
DI SHIINA...

E' QUELLO
DI SATOMI
OZAWA.
TSURUMARU...
HO TROVATO
QUELLO CHE
CERCAVAMO...

AH...

CAMMINIAMO TROPPO VELOCI PER TE?
NO, NON C'È PROBLEMA!

COSA TI SUCCEDE?
N-NIENTE... S-STAVO PER CADERE...

S-SCUSATE, MA... SONO IO CHE POTREI NON FARCELA!
SU, FORZA! NON VORRAI CERTO CHE LA GENTE SI RICORDI DI TE COME DELLA "RAGAZZINA CHE SCOMPARVE TRA LE MONTAGNE"! NO?

OH...?
ERA PROPRIO UN...
NE SONO SICURA...

NON SIAMO MAI PASSATE PER UN POSTO DEL GENERE, DICO BENE?

OK, È UFFICIALE. CI SIAMO PERSE.
AH AH AH!
16

IN QUESTI CASI, CONVIENE EVITARE DI SPOSTARSI DA DOVE CI SI TROVA.

CREAK
FATE ATTENZIONE!

PERMESSO...?
CREAK

GULP
AAAH!
AAAH!

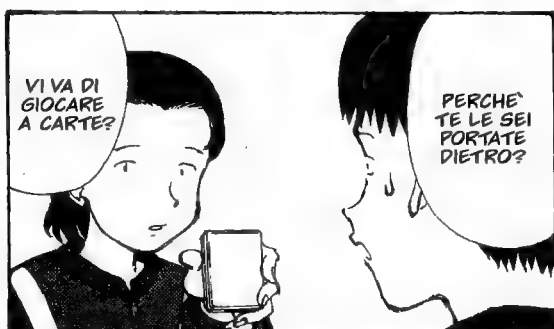
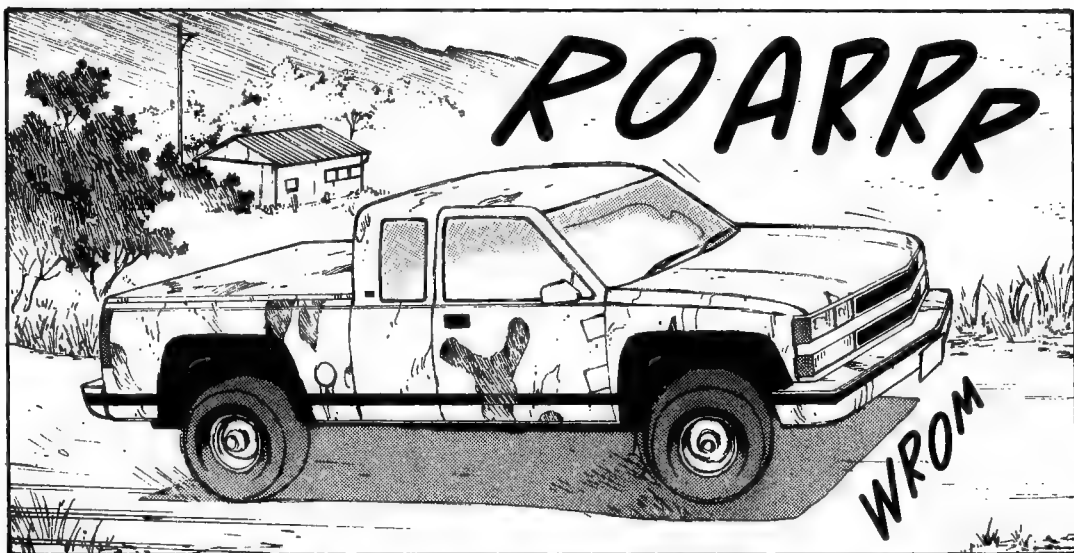
QUI NON C'E' NESSUNO!

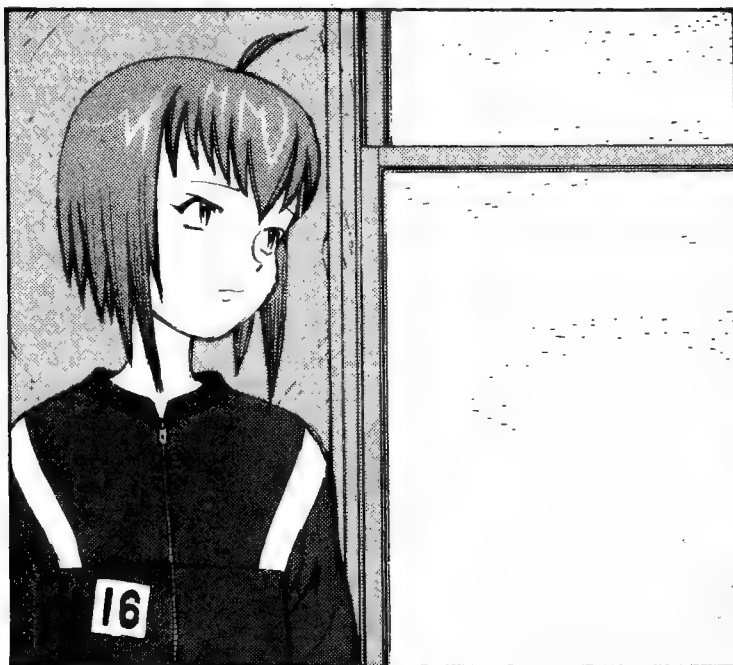
AH AH... AH...
I-IL PAVIMENTO STAVA PER CEDERE...

ORA DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE CERCARE DI NON FARCI PRENDERE DAL PANICO. RESTIAMO TRANQUILLE, UNITE, E ANDRÀ TUTTO BENE.
GIÀ... CERTO!

VI VA DI GIOCARE A CARTE?
PERCHE` TE LE SEI PORTATE DIETRO?

...NEL CASO CA-PITASSE DI PERDER-CI...
S-SUL SERIO?!

ROARRR
WROM

SE SHIINA RESTA SEMPRE INSIEME A QUALCUNO, NON CREDO CHE OZAWA OSERÀ TOCCARLA.

MA ALLORA, MI CHIEDO COME AGIRÀ...

DICI?
SEI VERAMENTE UNA TIPA INSOLITA, TAMAI...

VISTO CHE SEI L'UNICA STUDENTESSA DI UNA CLASSE INFERIORE, CAPACE DI INTRECCIARE RAPPORTI CON SATOMI!.
EHM...
PERCHÉ? LA SENPAI OZAWA... È UN TIPO COSÌ STRANO?
SATOMI OZAWA? PROPRIO QUELLA?
GIÀ, PROPRIO LEI...

HO COME L'IMPRESSIONE CHE SI CREI APPOSTA DELLE NEMICHE ATTORNO A SÈ

...DI UNA FIERA APPARTENENTE ALLA CATEGORIA DELLE COSIDDETTE FUORISTRADA...
IMMAGINO CHE SI TRATTI DEL PROVERBIALE ORGOGLIO...

INNANZI TUTTO, QUELLE PIÙ BRAVE NELLO STUDIO SONO PROPRIO LE APPARTENENTI ALLA SEZIONE DEL GIGLIO...
NESSUNO FA CASO A UNA COSA DEL GENERE.

LEI PERCEPISCE CHIARAMENTE UNA SORTA DI... DI BARRIERA ERETTA INTORNO A SÈ...

TANTO PER FARE UN ESEMPIO, SOLO LA SEZIONE GIGLIO È ESCLUSA DALLA PERIODICA RIORGANIZZAZIONE DEI COMPONENTI.

...NON L'HAI MAI SENTITO DIRE?
OH...

...MA COSA SAREBBE QUESTA CATEGORIA DELLE FUORISTRADA...?
SCUSATE...

SÌ, HO SENTITO LE MIE COMPAGNE CHE NE PARLAVANO, MA NON HO MAI CHIESTO SPIEGAZIONI...

NOI APPARTENIAMO A QUELLA SEZIONE.

DICI SUL SERIO...? NELLA VOSTRA SEZIONE NON C'È NESSUNA RIORGANIZZAZIONE...?

CI CHIAMANO ANCHE **DUE KANJI***, DATO CHE "GIGLIO" SI SCRIVE CON DUE CARATTERI...

...A DIFFERENZA DI TUTTE LE ALTRE SEZIONI, I CUI FIORI SI SCRIVONO CON UNO SOLO.

CREDO CHE SIA PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE CHI NE FA PARTE ABBIA LA SENSAZIONE DI SENTIRSI EMARGINATA... E COSÌ CRESCE LO SPIRITO DI SOLIDARIETÀ FRA LE SUE APPARTENENTI...

* I KANJI SONO GLI IDEOGRAMMI DELLA SCRITTURA GIAPPONESE. KB

NON MI SEMBRA UNA RAGIONE SUFFICIENTE PER SPEDIRLE IN UNA SEZIONE COMPLETAMENTE SEPARATA DALLE ALTRE...

IO HO SENTITO DIRE QUESTO...
LO FANNO PER EVITARE CHE VENGANO CONTAGIATE DALLA STUPIDITÀ DEGLI ELEMENTI PROMOSSI AUTOMATICAMENTE DALLA SCUOLA MEDIA...

A PARTE SATOMI. LEI CI TIENE MOLTO.

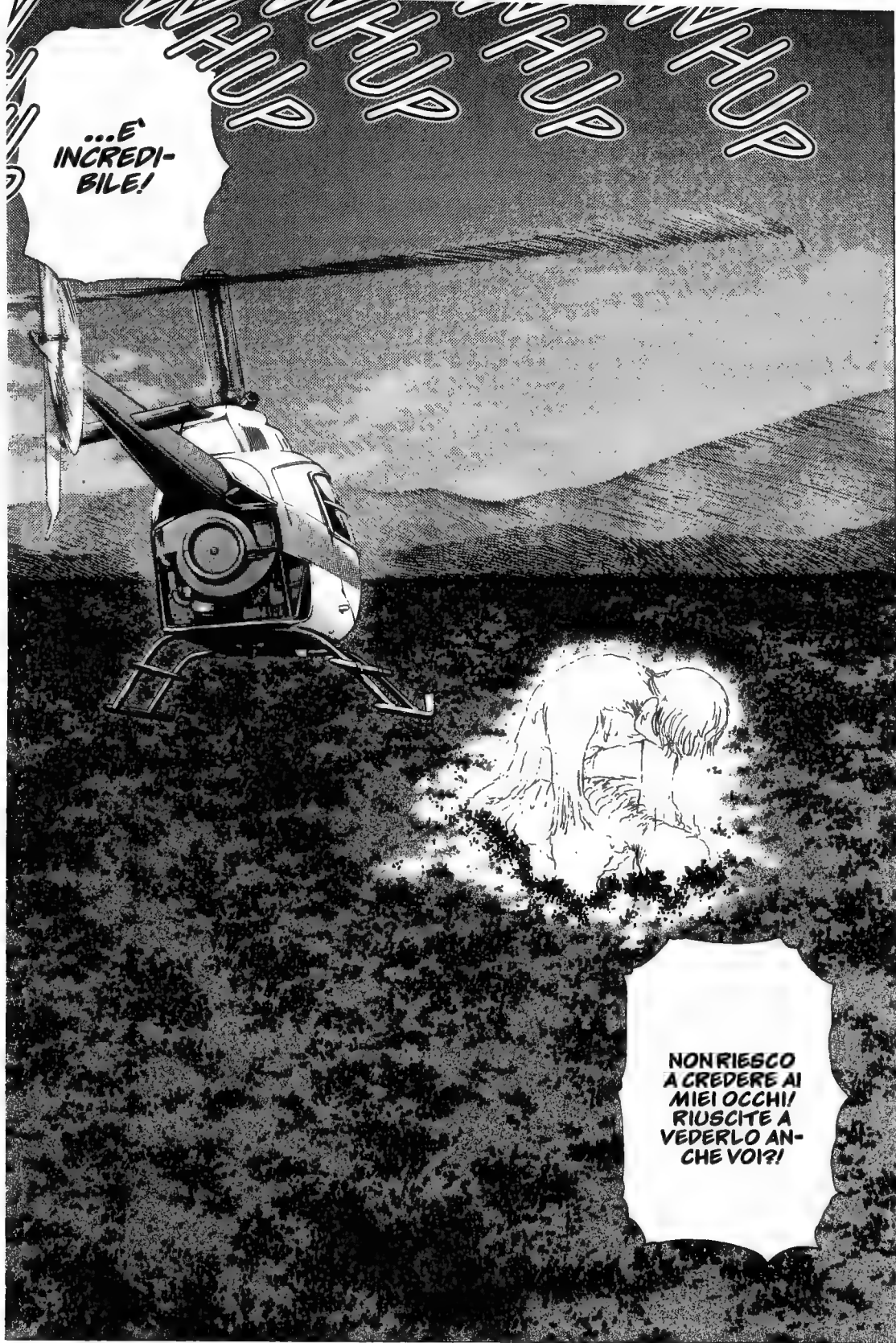
BE', IO CONTERÒ SU TAMAI PER RISTABILIRE IL NOSTRO CREDITO!

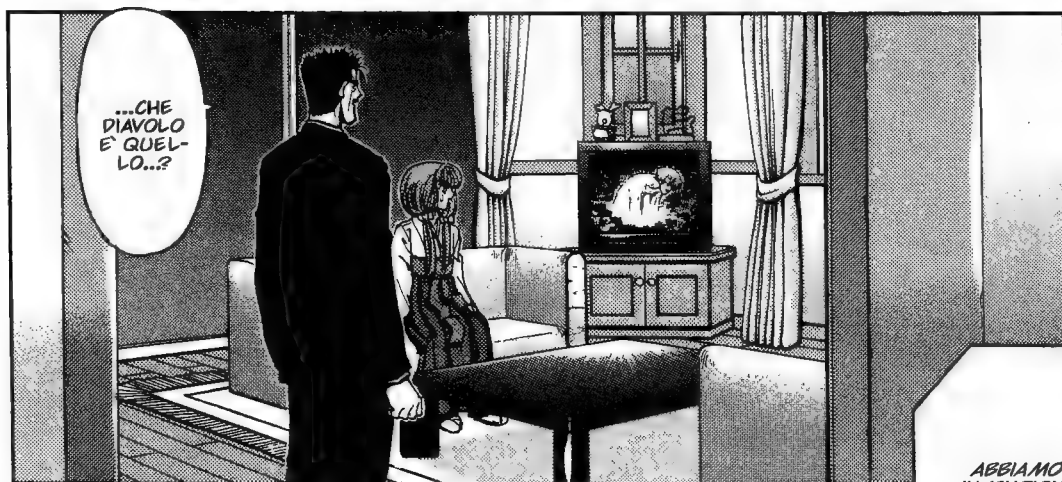
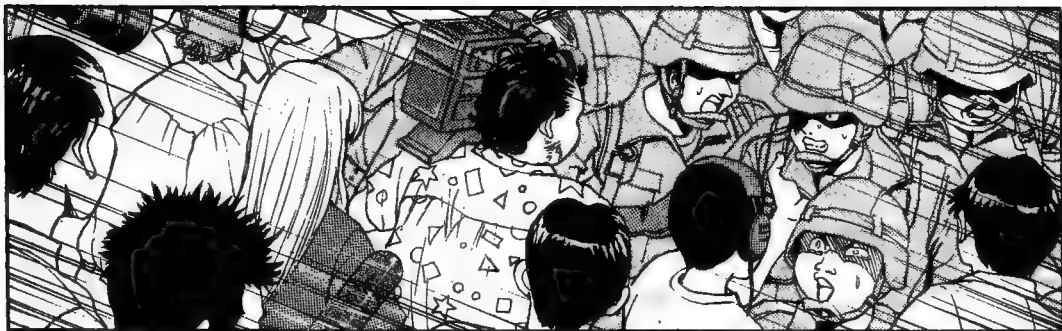
IN REALTÀ NESSUNO DÀ COSÌ TANTA IMPORTANZA A QUESTO FATTO.
COMUNQUE, SOLO UNA PICCOLA PARTE DI NOI SI OSTINA A CREDERE NELLA DIFFERENZA TRA LE FUORISTRADA A DUE KANJI E TUTTE LE ALTRE.

NARUTARU - CONTINUA

BUONASERA, ECCO LE NOTIZIE DI NEWS WIDE!

STASERA, AL CONTRARIO DI QUANTO PRO-GRAMMATO...
...VI MO-STREREMO LA MISTERIOSA DISTRUZIONE DEI BOSCHI DEL MONTE FUJI CHE PROSEGUE SENZA SOSTA DA QUESTA MATTINA!

ALTA
ALICE
NEW
CD
LA PRIMA DISTRUZIONE DELLA FORESTA, AVVENUTA CON UN FORTE BOATO ALLE 8:54 DI STAMATTINA, CONTINUA A INTERMITTENZA MA SENZA SOSTA!
TUTTE LE STRADE CHE PORTANO AL LUOGO IN QUESTIONE SONO CHIUSE AL TRAFFICO...
...INOLTRE È PREVISTA L'IMMEDIATA EVACUAZIONE DEGLI ABITANTI ENTRO UN RAGGIO DI QUINDICI CHILOMETRI!
LA PROVINCIA E LA POLIZIA NON HANNO FORNITO TUTTORA ALCUNA COMUNICAZIONE RELATIVA ALLA CAUSA E ALLA SITUAZIONE DEI DANNI SUBITI!
STUDIO ALTA
U.
COFFEE
KAW
COSA STARÀ ACCADENDO NELL'AMPIA DISTESA DI TERRENO BOSCOSO DEL MONTE FUJI?
CI COLLEGHIAMO COL NOSTRO INVIATO SUL LUOGO. FURUHATA, A TE LA LIN....
AAAH! CHE DIAVOLO È QUELLO?!
...SIGNOR FURUHATA?!

WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP
...È INCREDI-BILE!
NON RIESCO A CREDERE AI MIEI OCCHI! RIUSCITE A VEDERLO AN-CHE VOI?!

FRA GLI ALBERI SVETTA UNA... UNA COSA ENORME DALLA FORMA UMANOIDE!
E' TUTTO BIANCO... E' SPETTRALE...
Kenica
ALTA
KAWAI
COFFEE
NON E' FRUTTO DI EFFETTI SPECIALI, CREDETEMI! QUESTA E' LA REALTA'!
UN GIGANTESCO ESSERE DALLE FORME UMANE...
...E' APPARSO DAVANTI AI NOSTRI OCCHI NELLA DISTESA BOSCOSA DEL FUJI!
SARA' QUESTA LA CAUSA DELLA DISTRUZIONE DELLA FORESTA?!

...CHE DIAVOLO È QUELLO...?
ABBIAMO INTENZIONE DI SCOPRIRLO A QUALSIASI COSTO, PER CUI RESTATE IN ONDA!
QUELLO...
...È L'ALTRO YUTA?

WHUP WHUP WHUP WHUP
QUI CORPO DI DIFESA AEREA! DA QUESTO MOMENTO IN TUTTA L'AREA VIGE IL DIVIETO DI SORVOLO!
RITIRATEVI IMMEDIATAMENTE! RIPETIAMO...
EHI!
IGNORALI! UNO SCOOP DEL GENERE E' EPOCALE!

STIAMO TRASMETTENDO IN DIRETTA! NON POSSIAMO TIRARCI INDIETRO!
ANCHE SE IGNORIAMO L'AVVERTIMENTO, NON CI ABBATTERANNO DI CERTO!

INSETTO FASTIDIOSO...

SWISH

PLAK
COSA...?
PSSSH
BLOW
AAAAH!

THOOOM

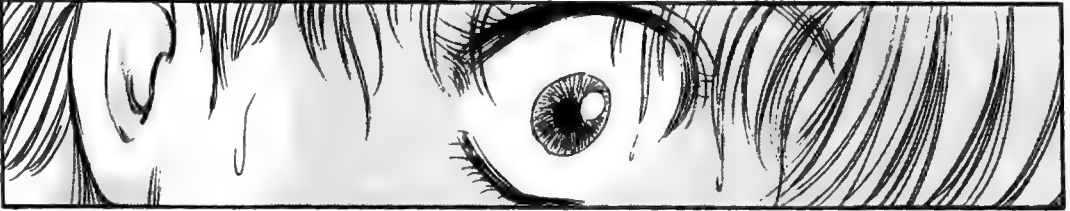
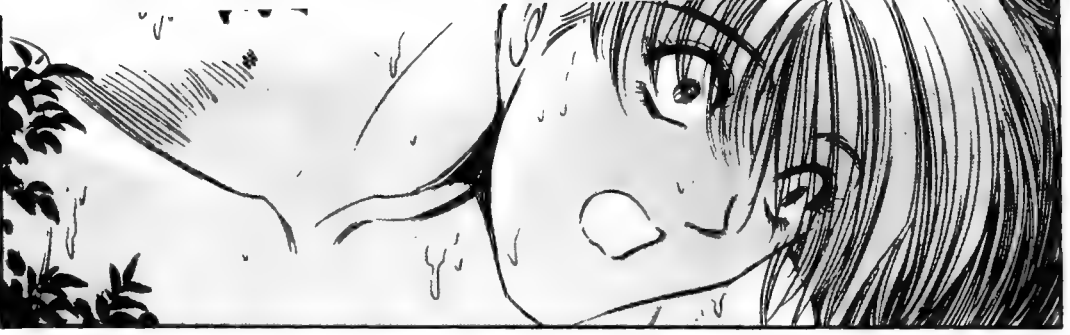
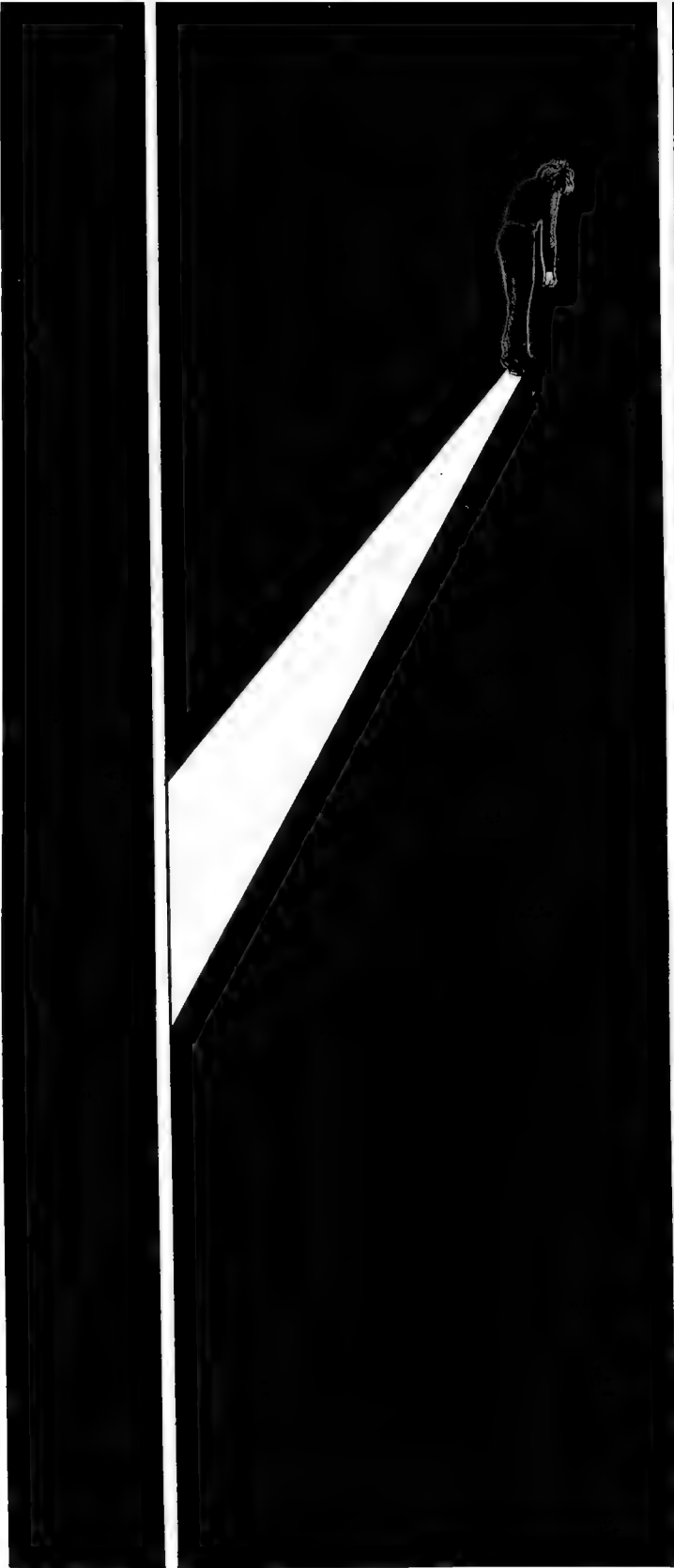
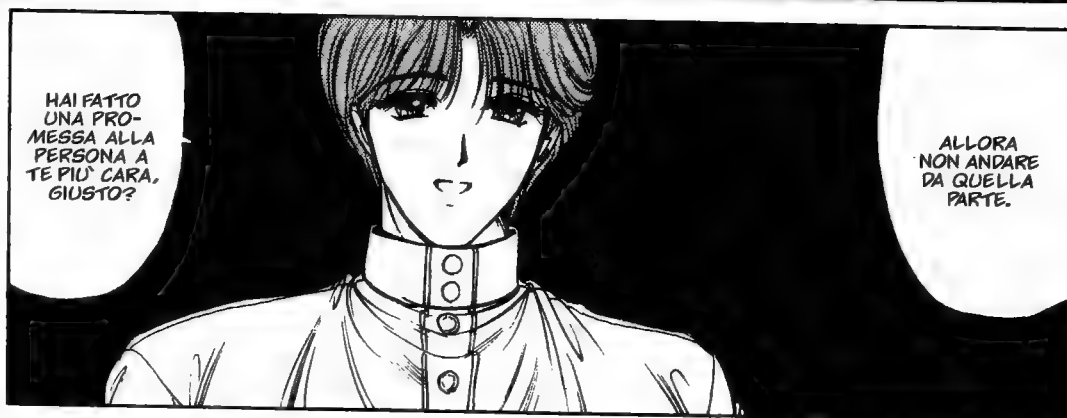
SIGNOR FURUHATA?!

SSHZZZZZZ

...MA COSA STA SUCCEDENDO...?

SIGNOR FURUHATA!

YUTA DOVREBBE ESSERE SCOMPARSO, E INVECE È RIAPPARSO SOTTO QUESTA FORMA...

NON ANDARE DA QUELLA PARTE, YUTA...

SE LO FARAI, MORIRAI VE-RAMENTE...

ALLORA NON ANDARE DA QUELLA PARTE.
HAI FATTO UNA PRO-MESSA ALLA PERSONA A TE PIU` CARA, GIUSTO?

...CHI SEI TU...?
...QUALE PROMES-SA?!

...PER CUI STAI PER-DENDO LA MEMO-RIA...
AH, CERTO... STAI MO-RENDO...

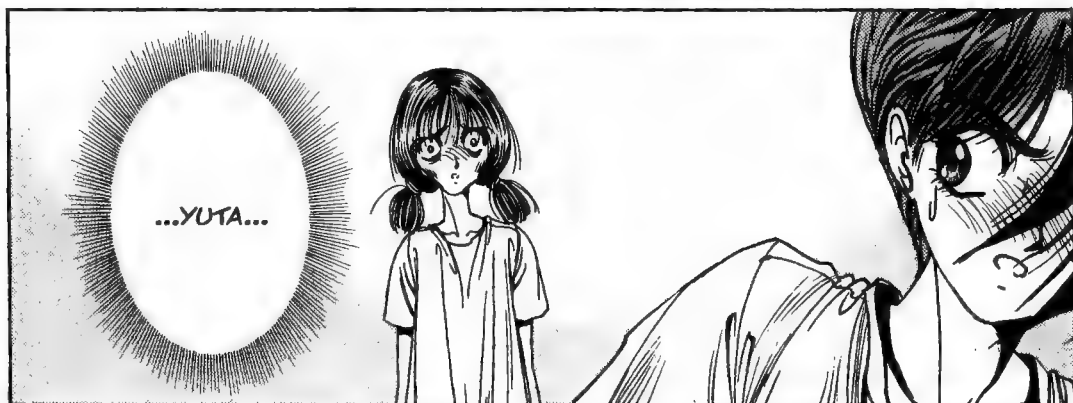
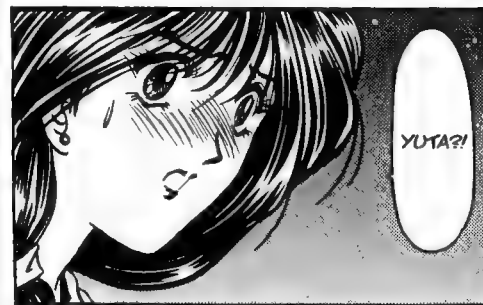
MA SI TRATTA DI UNA PRO-MESSA MOLTO IMPOR-TANTE.

PERCIO' TU...

...DEVI RICOR-
DARTELA A
QUALSIASI
COSTO!

AAAAAAH!

...YUTA...

DEVI AIUTARE TUA MADRE, E UN GIORNO FUGGIRE DA QUI INSIEME A LEI...
DOVRAI CONDURRE UNA VITA FELICE, COME QUELLA DEI BAMBINI NORMALI... UNA VITA CHE NOI NON ABBIAMO MAI VISSUTO...

VOGLIO CHE LA TUA ESISTENZA FUTURA SIA PIU' FELICE DI QUELLA DI CHIUNQUE ALTRO...

DIMMI, MAMMA... COS'E' LA FELICITA'?
E' UNA COSA... POSITIVA?

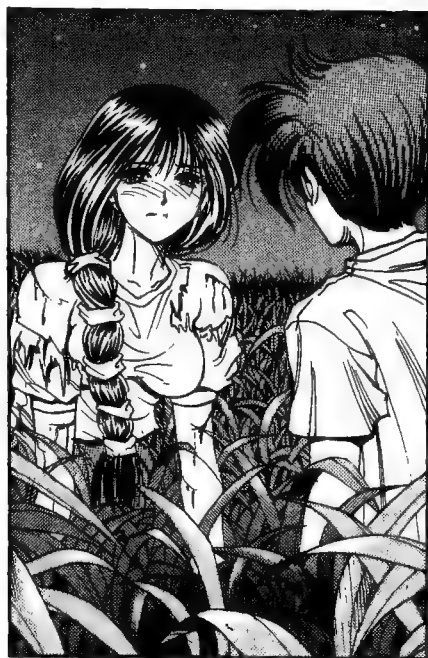
PERCHE' DOVREI PERDERE I MIEI POTERI PER QUALCOSA DI POSITIVO?

NON POTER PIU' USARE I MIEI POTERI...
...SIGNIFICHEREBBE DIVENTARE UN ESSERE UMANO QUALSIASI COME IL DOTTOR KO E GLI ALTRI DELL'ISTITUTO DI RICERCA!
IO NON LO VOGLIO!
NON VOGLIO AFFATTO DIVENTARE UN MALEDETTO UMANO COME LORO!

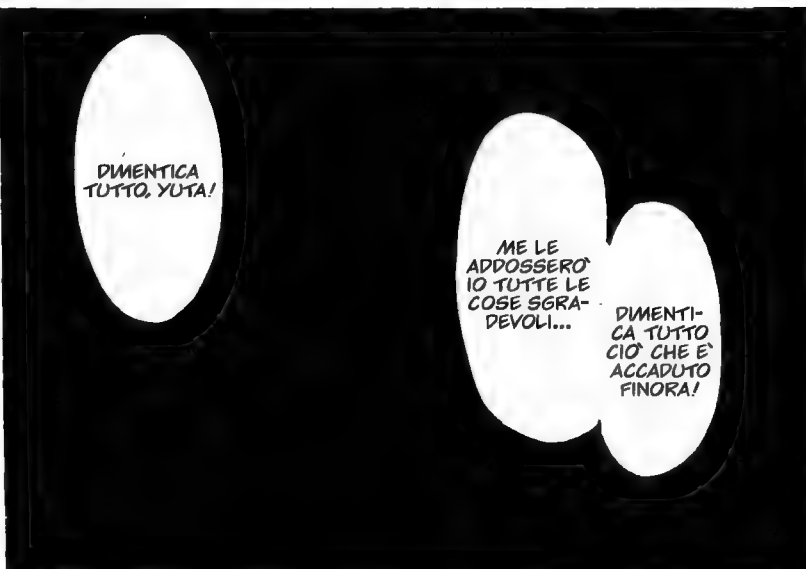
...TUTTO QUELLO CHE HANNO FATTO A ME E TE, MAMMA!
IO NON DIMENTICHERÒ MAI...
NON LO DIMENTICHERÒ ASSOLUTAMENTE!
I NORMALI ESSERI UMANI SONO TUTTI UGUALI!
ANCHE SE NON ESISTESSE PIÙ IL DOTTOR KO, I COMUNI ESSERI UMANI COME LORO...
...NON CI LASCEREBBERO COMUNQUE MAI IN PACE!
PER QUALE MOTIVO...
...CONSIDERI POSITIVA UNA COSA DEL GENERE?!
YUTA...

IO LI UCCIDERÒ TUTTI!

LI TRATTERÒ COME LORO HANNO TRATTATO NOI!

ALLO STATO ATTUALE, NON BASTERÀ SIGILLARE I TUOI POTERI...
...PER PERMETTERTI DI CONDURRE UNA VITA NORMALE...

MAMMA?
ORMAI RIESCI A PENSARE SOLO IN QUESTO MODO...
YUTA... POVERO FIGLIO MIO... CHE BAMBINO SFORTUNATO...

MI AIUTI, MAESTRO HOSHO... MI DIA LA FORZA...
DATO CHE LA PREOCCUPAZIONE DEL MAESTRO HOSHO SI È AVVERATA...
...È GIUNTO IL MOMENTO DI USARE QUESTA...

DIMENTICA TUTTO, YUTA!
ME LE ADDOSSERÒ IO TUTTE LE COSE SGRADEVOLI...
DIMENTICA TUTTO CIÒ CHE È ACCADUTO FINORA!

ADDORMENTATI...

D'ORA IN POI, ANNO DOPO ANNO...

...INCIDERÒ NEL TUO CUORE IL SIGNIFICATO DELLA FELICITÀ...

...E TI DARÒ TENERI RICORDI...

...PERCHÉ TU POSSA AVERE UN FUTURO...

PER FAR SÌ CHE UN GIORNO, QUANDO TI RISVEGLIERAI...

...POTRAI SPERARE NEL DOMANI, INVECE DI BRUCIARE NELL'ODIO...

...E VIVERE UN SOGNO CON LA DONNA DELLA TUA VITA, CHE UN GIORNO INCONTRERAI DI SICURO...

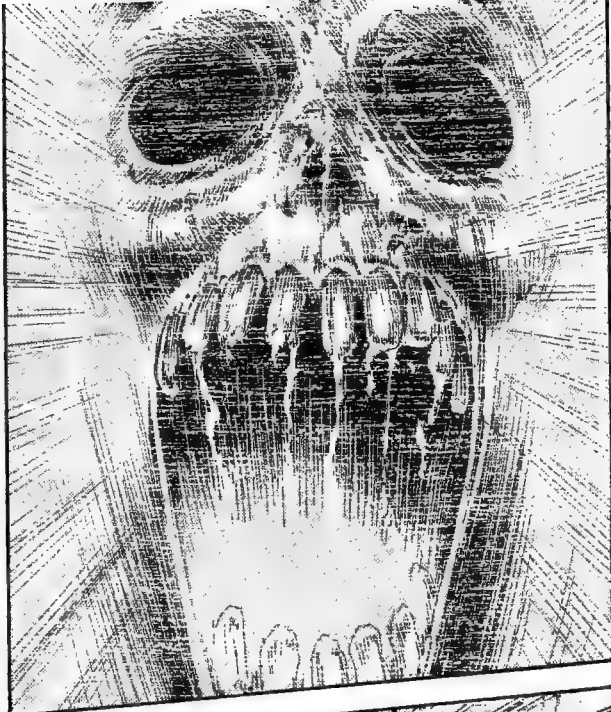
TI VOGLIO BENE, YUTA!

...

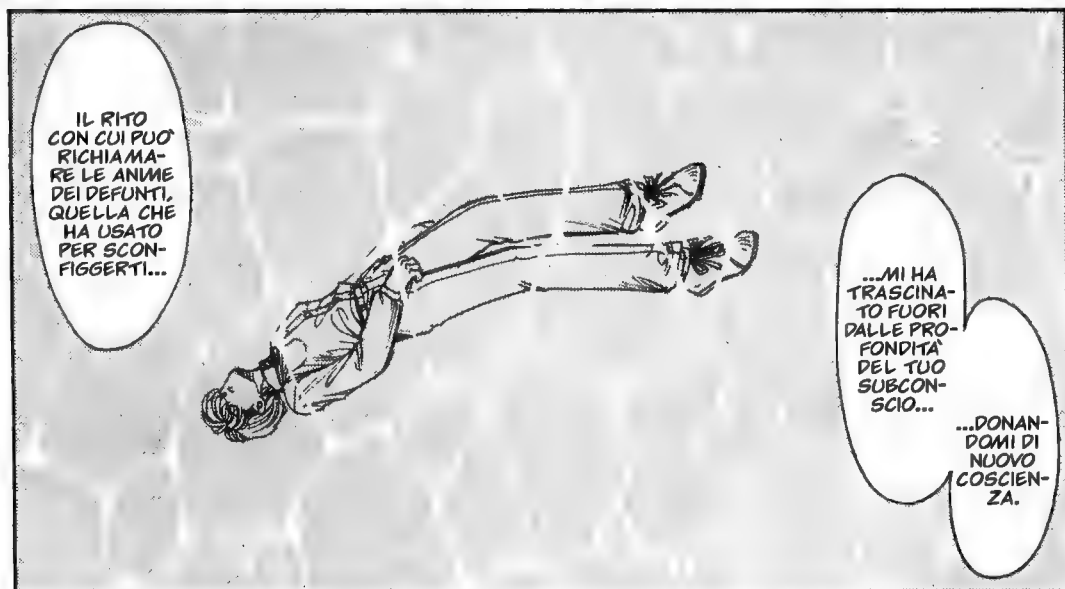
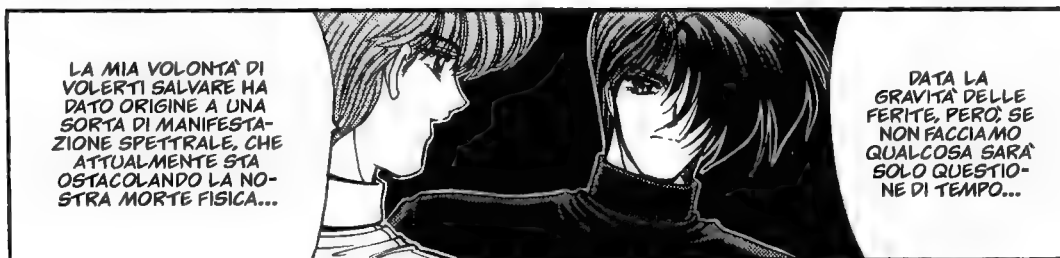
...ORA... RICORDO...

HO PROMESSO A EMIRU...
...CHE SAREI TORNATO A TUTTI I COSTI...

...E CHE AVREBBE DOVUTO CREDERE IN ME...
MA PURTROPPO...

...NELLO SCONTRO CON HIRYU...
...IO HO PERSO!
LA TUA SFIDA NON E' ANCORA FINITA, YUTA.
EPPURE, REAGENDO AL MIO RICHIAMO, TI SEI FERMATO A UN PASSO DALLA MORTE.

...PERCHÉ TU SEI QUI?
FINALMENTE TI SEI RICORDATO TUTTO.

LA TECNICA DI HIRYU È FORMIDABILE, BISOGNA RICONOSCERLO.
NON SI PUÒ LODARE IL NEMICO...

DOPOTUTTO, IO ERO ESILIATO NELLE PROFONDITÀ DEL TUO INCONSCIO, ORMAI DESTINATO ALL'OBLIO... NON AVREI MAI PIÙ POTUTO PARLARE CON TE...
GIÀ... ANCH'IO NE SONO RIMASTO SORPRESO.

IL RITO CON CUI PUÒ RICHIAMARE LE ANIME DEI DEFUNTI, QUELLA CHE HA USATO PER SCONFIGGERTI...
...MI HA TRASCINATO FUORI DALLE PROFONDITÀ DEL TUO SUBCONSCIO...
...DONANDOMI DI NUOVO COSCIENZA.

LA MIA VOLONTÀ DI VOLERTI SALVARE HA DATO ORIGINE A UNA SORTA DI MANIFESTAZIONE SPETTRALE, CHE ATTUALMENTE STA OSTACOLANDO LA NOSTRA MORTE FISICA...

DATA LA GRAVITÀ DELLE FERITE, PERÒ, SE NON FACCIAMO QUALCOSA SARÀ SOLO QUESTIONE DI TEMPO...

...CHE VERGOGNA!

PIANTALA, LO SO DA ME!
FORZA, YUTA! ORA DEVI RISVEGLIARTI! EMIRU TI STA ASPETTANDO!

SE FOSSE POSSIBILE, TORNEREI DA EMIRU ANCHE STRISCIANDO PER TERRA!
MA SOLO DOPO AVER AMMAZZATO HIRYU!

PERÒ...
...ORA CHE SONO IN FIN DI VITA, NON HO ALCUN MEZZO CON CUI UCCIDERLO...

NON DEVI FUGGIRE, YUTA.

TU SEI ANCORA VIVO.
VORRESTI GETTARE VIA LA SPERANZA SOLO PERCHÈ LE POSSIBILITÀ SONO POCHE?

NON TI PERMETTERÒ MAI DI FARE UNA COSA DEL GENERE!
PER QUALE MOTIVO AVRESTI SOFFERTO FINO A QUESTO PUNTO, ALLORA?!

ABBI PIÙ FIDUCIA NELLE TUE CAPACITÀ!
C'È UN UNICO MEZZO PER FARCELA!
QUALE MEZZO?

MAMMA CREÒ ME...
...PER FAR SÌ CHE TU POTESSI AVERE UN FUTURO.
IL MIO RUOLO È QUELLO DI BLOCCARE I TUOI POTERI.
CAPISCI COSA SIGNIFICA QUESTO?

LE REALI CAPACITÀ DEL CHILD...

...POSSONO ESSERE TIRATE FUORI SOLO DOPO LA MIA COMPLETA SCOMPARSA.

TI PREOCCUPI PER ME? È LA PRIMA VOLTA CHE FAI UNA COSA DEL GENERE... SEI CAMBIATO, YUTA.
NON CAMBIARE DISCORSO!

NON CREDO CHE SI TRATTI DI UN SACRIFICIO.

IO VOGLIO BENE A EMIRU. VORREI RENDERLA FELICE...

...E ANCHE PROTEGGERLA.
PERCIÒ HO SCELTO...
...IL MASSIMO CHE POSSO FARE PER LEI.
VORREI CHE AVESSE SEMPRE IL SORRISO SULLE LABBRA.
...YUTA...

TU PUOI
CAPIRMI.

SE IO NON FOSSI UNA FINTA PERSONALITÀ CREATA APPOSTA...
...E OGNUNO DI NOI AVESSE UN CORPO PROPRIO...
SE AVESSIMO POTUTO CONOSCERCI COME PERSONE NORMALI...

...SICURAMENTE SAREMMO DIVENTATI BUONI AMICI...
AMICI VERI, FIDATI, FRATERNI...

L'AVREI VOLUTO...
...VERAMENTE.

TU SEI IL MIO MIGLIORE AMICO...

L'UNICO CHE HO TROVATO...
...PER LA PRIMA VOLTA IN VITA MIA.
PER ME SEI L'AMICO INSOSTITUIBILE...
...E GIÀ DA MOLTO TEMPO...

...TUTTA-VIA...

...MI VUOI CO-STRINGERE A PERDERTI IN QUESTO MODO...

SEI STATO TU A INSEGNARMI LA FORZA DI AMARE UNA PERSONA... E IL SIGNIFICATO DELLA FELICITÀ...

NONOSTANTE TI ABBIA PRIVATO DEL TUO FUTURO...

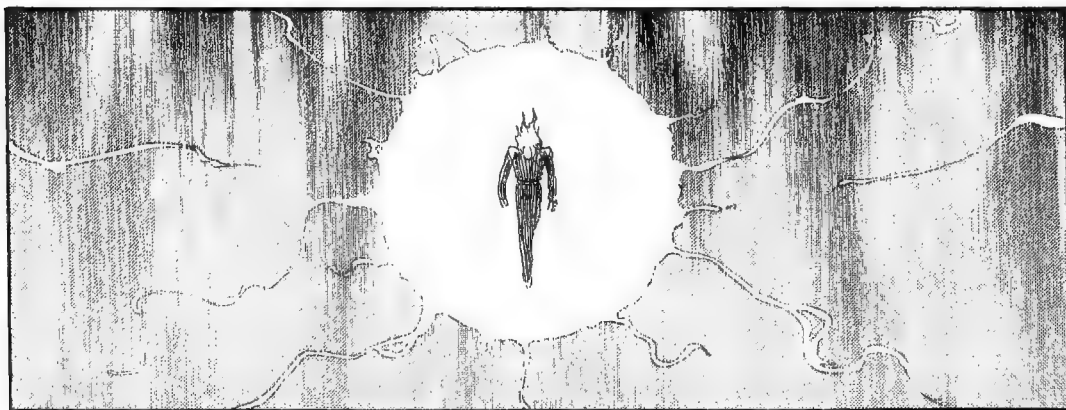
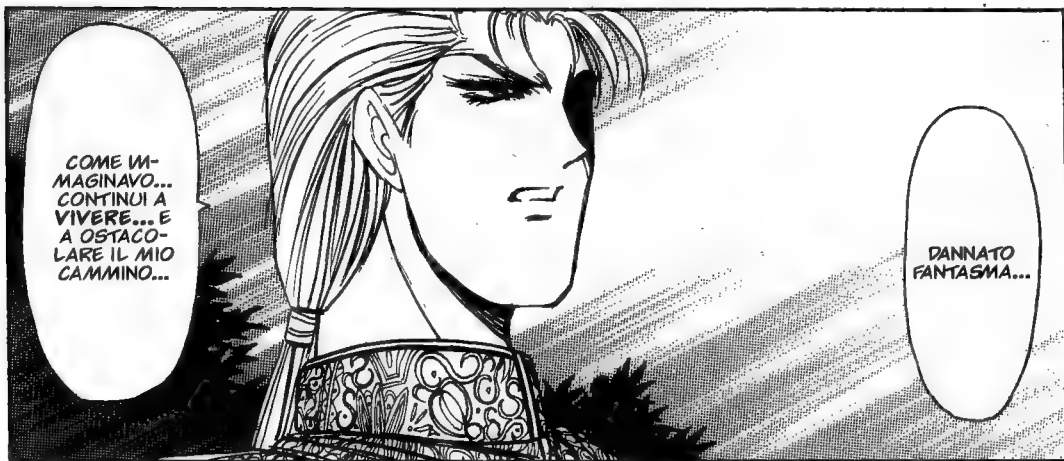
...MI HAI ACCOLTO...

...AVVOLTO NEL TEPORE...

STO PER AFFIDARE A LUI IL MIO E IL TUO FU-TURO...
MAMMA... LO YUTA CHE AVEVI TANTO DESIDERATO...
...ORA SI TROVA DAVANTI A ME.
...GRAZIE.

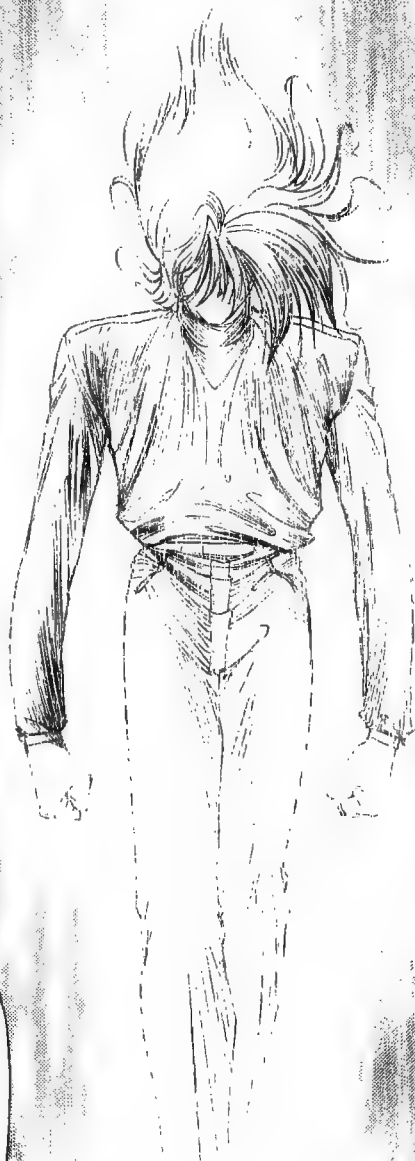
...CON TANTA
SPERANZA...

YUTAAA!

COME IM-MAGINAVO... CONTINUI A VIVERE... E A OSTACO-LARE IL MIO CAMMINO...
DANNATO FANTASMA...

POSSIBILE CHE...
...IL VERO YUTA MIYAGI...
...SI SIA RISVEGLIATO UNA VOLTA PER TUTTE?!

OFFICE REI - CONTINUA (25 VII DI 26)

puntoaKappa

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

ROMA

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19-29, 00136 Roma (tel. 0639749003 - fax 0639749004) casadelfumetto@casadelfumetto.com www.casadelfumetto.com

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 31
2) Berserk # 48
3) Evangelion # 15
4) Nana # 14
5) Ransie la Strega # 10
6) Lady Oscar # 24
7) Slam Dunk Collection # 21
8) One Piece Red
9) JoJo # 112
10) ES # 2

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) DNA2 # 4
2) Cowboy Bebop # 4
3) GTO # 3
4) Spriggan
5) Cowboy Bebop # 5
6) GTO # 4
7) Occhi di Gatto Season 1 # 5
8) I Wish You Were Here # 1
9) Capitan Harlock SSX # 11
10) Macross Serie TV # 2

MESTRE

House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE) - tel.041/5313054 houseofcomics@libero.it

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 30
2) Toto # 2
3) Berserk # 48
4) Kenshin # 28
5) Lady Oscar # 24
6) Himiko Den # 2
7) Hellsing # 2
8) Koudelka # 2
9) Naruto
10) La Leggenda di Hikari # 3

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Animatrix
2) Angel Sanctuary # 1
3) Capitan Harlock SSX # 10
4) I Wish You Were Here # 1
5) DNA2 # 4 (VHS)
6) Lost Universe # 1
7) Goldrake l'invincibile
8) Goldrake all'attacco
9) Hunter X Hunter # 1
10) DNA2 # 3

(continua da pagina 176)

credere o non credere, seguire gli insegnamenti o arrangiarci per conto nostro. Evangelion *trasforma il tutto in un clamoroso psicodramma, più che in una storia di robot, anche se il finale mi pare un filino pretenzioso e stiracchiato, così, tanto per far infuriare gratuitamente i fan. Certo, le preoccupazioni dell'autore dell'articolo derivano sicuramente dal suo background culturale, ma sono d'accordo con te che – se non altro – si è veramente documentato, a differenza di qualunque altro giornalista, e che il suo messaggio non intende comunicare ai genitori di impedire alla prole di guardare* Evangelion*, ma solo di accertarsi che sia veramente ciò che desiderino far vedere ai propri figli. E' un discorso molto onesto, bisogna ammetterlo. Unendo questo concetto a quello delle fasce orarie (*Doraemon *può anche essere trasmesso di pomeriggio, mentre* Evangelion *ha la valenza di un telefilm da seconda serata), si potrebbe risolvere una volta per tutte la questione delle censure gratuite e – spesso – inutili. A quel punto, gli unici a dare problema resteranno gli sponsor, che pagano per mandare in televisione il cartone animato che pubblicizza la linea di giocattoli (o di merchandising vario) prodotta in quel momento. E dato che la fascia d'età a cui tendono tutti è quella giovanile, faranno di tutto pur di mandare in onda anche serie animate non adatte in orari sbagliati. Per questa ragione, i network saranno poi in seguito costretti a stagliuzzare di qua e di là per rendere i cartoni visibili a tutti. Alla fine dei conti, dunque, la censura arriva spesso a causa di chi 'spinge' per mandare in onda il cartone animato. A questa gente non importerebbe nulla delle scene 'troppo violente' o 'troppo equivoche': per loro, basta semplicemente avere un pubblico che sia il più vasto possibile. Dubito che ne usciremo mai, dunque: non si tratta di convincere i network a non tagliare, ma si tratterebbe di convincere le ditte produttrici di giocattoli e simili a guadagnare di meno. Mi sembra di sentirli da qui, mentre si fanno una sonora risata alla nostra faccia. Qual è la vostra opinione?*

Fegato da leggere (K135-B)

Io sono un ammiratore dell'animazione da kuando ero bambino (dato ke son nato nel 1973), e posso kapire la vostra difficoltà nel portare alla ribalta i manga (da maniako, ne kolleziono più di 3000 diversi). Ricordo i tempi difficili in cui mandare in onda un *Grande Mazinga*, o un *Goldrake* era un'impresa: "troppa violenza" dicevano le menti inovulate di allora. Kuindi, il mio rispetto per voi al 100%! Non so come abbiate fatto, ma di certo il coraggio non vi è mancato. Leggevo ogni domenika "Famiglia Cristiana" di mia nonna, ke condannava i cartoni giapponesi perché estremamente violenti, kuando kuelli amerikani dominavano in tutto e per tutto lo skermo. Adesso ho trent'anni e sono kontento ke almeno dei ragazzi kome voi abbiano mantenuto e fortifikato il kontesto del fumetto nipponiko aggiungendo più spiegazioni sull'amato Oriente, kon kultura e news, dato ke ho tutti i numeri di **Kappa Magazine** e ora sono giunto al numero 134 (kuanti anni, raga... Ah ah!). Grazie ancora di quanto ci offrite: il piacere di una buona lettura, e disegni favolosi. **Federico 1973**

Grazie per la ventata di entusiasmo, caro Federico. Grazie perché di tanto in tanto abbiamo l'impressione che molti si siano dimenticati di come andava all'inizio. Oggi è facile riempirsi la bocca parlando di manga e anime, ma quindici anni fa, quando iniziammo, c'era veramente da lottare per avere un minimo di spazio e di credito. A essere sinceri, ormai abbiamo la sensazione opposta: i manga e gli anime hanno preso il sopravvento sulla produzione degli altri paesi, tanto da averli schiacciati. Sinceramente non ci interessava arrivare a questo punto e, per quanto ci riguarda, non abbiamo mai fatto nulla perché accadesse. Crediamo di essere stati onesti nelle nostre scelte, nel modo discreto di presentare i titoli, nel tentativo di evitare che i manga divenissero una moda passeggera, sperando che la loro esistenza si radicasse nell'immaginario di tutti. Mi piacerebbe, quando si parla di fumetti, vedere Asterix, Corto Maltese, L'Uomo Ragno *e* Rocky Joe *posti tutti sullo stesso piano, con la stessa dignità, ma questo non avviene mai. Cosa peggiore, spesso non avviene nemmeno nelle pubblicazioni specializzate: i manga non sono fumetti, ma... manga. Perché questo? L'unico cambiamento, dalla fine degli anni Ottanta a oggi, consiste nel fatto che i manga sono diventati più popolari dei fumetti provenienti da altri paesi, ma la divisione continua a essere evidenziata da tutti, purtroppo anche dagli stessi fan. Questo andazzo non ci piace per niente e, tanto per ribadire il concetto dell'editoriale, abbiamo pensato di ritirarci un po' per ragionare su quello che c'è da fare. Vale ancora la pena di spendere tante parole, quando da un lato c'è chi non sente, e dall'altro chi non vuol sentire? Una rivista mensile d'informazione sui manga e gli anime ha ancora senso al giorno d'oggi, quando ormai nel nostro paese si pubblica tutto (e subito) quello che esce in Giappone? Internet con la sua velocità-lampo nella diffusione delle informazioni è riuscito a soppiantare la carta stampata? Chi legge* **Kappa Magazine***, lo fa per gli articoli, per i fumetti o per abitudine? Siamo molto curiosi di scoprirlo, e vi invitiamo ad aiutarci nella ricerca, dato che gli esperimenti dei prossimi mesi ci serviranno proprio a capire come (e se!) la nostra Rivista Ammiraglia debba proseguire nei prossimi anni. Noi non abbiamo dubbi: c'è ancora molto da scrivere, da dire e da fare, oggi più che mai (proprio a causa della 'moda-manga', che sottrae attenzione alla parte artistica per spostarla su quella produttiva), ma non siamo certi che ci siano abbastanza occhi disposti a leggere e orecchie a udire. Altrimenti, perché mai decine di nostri scoop, in anticipo di mesi (a volte di anni!) sarebbero passati inosservati come è accaduto? Insomma, chi si è occupato di manga e anime fino a oggi, secondo voi ha creato la Pietà di Michelangelo o il mostro di Frankenstein? Saluti, e a presto.*

Andrea Baricordi

OTAKU CLUB - CONTINUA

L-LO STANNO FACENDO SUL SERIO...
AH AH AH! E DAVANTI A TUTTI...
TU TUM
TU TUM
SI STANNO BACIANDO!
AH AH! UN BACIO IN PRIMO PIANO!
MADARAME SI È PIETRIFICATO.
NON REGGE BENE LE SITUAZIONI DIFFICILI...

AH AH...
VORREI STARE SOLA CON TE...
UH?

VI CHIEDO SCUSA, RAGAZZI... ANCHE SE SONO APPENA ARRIVATO, ME NE VADO!
GRAZIE, RAGAZZI!

ALLORA... PRIMA DEVI DICHIARARTI!

TI VOGLIO BENE, SAKI-CHAN!
BENE!

MCIU
AH

?
?

EHI, KOSAKA!

SÌ?!

SICCOME STA DIVENTANDO UNA SECCATURA, IL **PRIMO BACIO** VEDI DI DARLO A QUESTA TIPA!

SMETTILA.

AH AH AH AH!

* "IL BACIO CHE HO DATO A TE". KB

* DA **GALL FORCE**, SE LA NOSTRA MEMORIA NON INIZIA A FARE ACQUA. **KB** (AUTORIZZAZIONE JASRAC O215358-201)

...

...

TU TUM

TU TUM

* "IL MIO PRIMO BACIO": KB

...HAJIMETE NO CHU!

PERÒ, IO NON RIESCO A CAPIRE DEI GUSTI DEL GENERE.
INOLTRE, NON SONO AFFATTO ADATTI A LUI!
VOGLIO FARGLIELI PERDERE!

UH?
IMPOS-SIBILE.
NON E' DI-VENTATO CO-SÌ PER SUA VOLONTÀ. PERCIÒ, NON PUOI FARE PROPRIO NULLA.
HAH! SE LA MIA FIDANZA-TA MI DICESSE UNA COSA DEL GENERE, LA ABBANDONEREI SUBITO!

MA TU NON HAI UNA FIDAN-ZATA!
ACCIDENTI, HAI COLPITO IL MIO PUNTO DEBO-LE! AH AH!
UGH

P-PRIMA ANCORA DI PARLARE DI OTAKU, SAPPI UNA COSA...
TU APPAR-TIENI ALLA TIPOLOGIA CHE PIÙ DETESTO!
COSA POSSO FARE, ORA?

MA DAV-VERO? SENTI SENTI...

UNA VOLTA NON AVEVA GUSTI DEL GENERE!
PERCIÒ, DAL MIO PUNTO DI VISTA, ALLO STATO ATTUALE KOSAKA NON È NORMALE.
A-ACCIDENTI... NON SO PERCHÉ, MA STO INIZIANDO A TROVARLA MOLTO GRAZIOSA...
SONO CERTO CHE UN LATO NASCOSTO DEL SUO CARATTERE SIA GRAZIOSO, A DISPETTO DELLA VIOLENZA VERBALE E FISICA CHE USA SOLITAMENTE...
MI DISPIACE PER VOI...
A-ANCH'IO...
...MA NON HO NESSUN LATO NASCOSTO, IO!
BE', CON L'AVANZARE DEGLI ANNI I GUSTI CAMBIANO.
È SEMPRE STATO COSÌ BELLO FIN DA QUANDO ERA BAMBINO?
NO. AVEVA LA TESTA RASATA A ZERO.
PERCIÒ ALL'INIZIO NON È CHE SI NOTASSE PARTICOLARMENTE.
UN MOMENTO! ALLORA, COME DICEVO, È STATO AMORE A PRIMA VISTA!
GLI RIVOLSI LA PAROLA SOLO PERCHÉ SEMBRAVA FIGO!
PUÒ ANDARE BENE ANCHE QUESTO, PER INIZIARE UN RAPPORTO, NON TI PARE?
AAH AH AH AH!
NON NE POSSO PIÙ!
NIENTE DOMANDE SU QUESTO, CHIARO?!
PFFF
?!

VOGLIO DIRE CHE...
...IO E LUI...
...ERAVAMO VICINI DI CASA, DA BAMBINI.

OOOOOOOH!
MA CHE?!
CO-S'E'?!
陶芸

K-KASUKABE... A-ALLORA TU... SEI COME UNO DI QUEI PERSONAGGI... AMICI D'INFANZIA, E TUTTO IL RESTO...
OH, CHE MERAVIGLIA! ALLORA ESISTONO ANCHE NELLA REALTÀ!
E' LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UNA COSA DEL GENERE...
SANTO CIELO, LO SAPEVO. E... E' UNA SITUAZIONE COSÌ DA OTAKU...

MMM...
NE` IN BASE AL SUO CARATTERE, NE` AI SUOI GUSTI...
IN ALTRE PAROLE, L'HAI SCELTO IN BASE ALLA SUA APPARENZA...?

COS...?!

IMMAGINO CHE TU TI SIA INNAMORATA DI KOSAKA A PRIMA VISTA, SEMPLICEMENTE PER IL SUO ASPETTO...
COME PUOI FARE UNA COSA DEL GENERE? IO NON CAPISCO PROPRIO COME CI SI POSSA INNAMORARE DI QUALCUNO SENZA CONOSCERLO REALMENTE!

...
NON DIRE SCEMENZE...

KOSAKA...
...NON L'HO CONOSCIUTO QUI ALL'UNIVERSITÀ...

UH?!
C-COSA...?!

* DAL 1600 AL 1867. KB

** STAMPE EROTICHE. KB

AH, TIPICO DEI PROFANI...
SEMPRE PRONTI A METTERE IN DISCUSSIONE IL COMPLESSO DI BIDIMENSIONALITÀ E TUTTO IL RESTO...

CHE?!
ASCOLTAMI BENE, E OSSERVA...
FLIP

COSA TI SEMBRA QUESTO?
UNA FACCIA?

E QUESTO?
W
X
Y
UN CORPO FEMMINILE?

PROPRIO COSÌ!
ANCHE IN QUESTI SEMPLICI SIMBOLI ASTRATTI, GLI ESSERI UMANI RIESCONO A VEDERE QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DIVERSO GRAZIE ALLA LORO IMMAGINAZIONE.
QUESTA PUÒ ESSERE CONSIDERATA LA FUNZIONE FONDAMENTALE DEL CERVELLO UMANO.

LO SI COMPRENDE GUARDANDO ANCHE LE PITTURE MURARIE REALIZZATE DAGLI UOMINI PRIMITIVI. È UN DATO DI FATTO.

CON POCHI SEGNI...
...VIDERO SUL MURO DELLA LORO CAVERNA ANIMALI IN CORSA E SCENE DI CACCIA!

VUOI FORSE DIRE CHE **NEANCHE ADESSO** TI SEI ACCORTA...

...CHE PURE IN QUESTA STANZA CI SONO **DECINE** DI OGGETTI DI QUEL GENERE?

COS...?!

SUL SERIO?

GUARDA TU STESSA... SIA SU QUESTO SCAFFALE, SIA IN QUELL'ARMADIETTO!

E, PER ESSERE PRECISI, ANCHE I POSTER DIETRO DI TE RAFFIGURANO PERSONAGGI DI CELEBRI VIDEOGIOCHI EROTICI!

SCRATCH
SCRATCH
SCRATCH

OH, MIO DIO, NO! A-ALLORA KOSAKA È COME LUI!
SEI DAVVERO SCORTESE.
AIUTO!

NELLA CAMERA DI KOSAKA CI SONO ANCHE VIDEOGIOCHI VIETATI AI MINORI, E SONO SEMPRE STATI BEN ESPOSTI...
COME MAI SOLO ORA TU...?

È VERO!
DI QUELLI NE HO TROVATI IN GIRO PRATICAMENTE DAPPERTUTTO!
PERCHÉ NON TE NE SEI ACCORTA PRIMA?

ECCO... NON SO IL PERCHÉ...
NON CI AVEVO MAI FATTO CASO...
IO NON TI CAPISCO...
E L-LEI SAREBBE NORMALE..?

MMM...

BLUSH
...ECCO... HO TROVATO UNA GRANDE QUANTITÀ DI PUBBLICAZIONI EROTICHE CON DISEGNI DEGLI ANIME...

...M-MA CHE HANNO, QUESTI...?!

OH, BE'... E ALLORA?
MA... DICO! SONO CARTONI...
STORIE EROTICHE A CARTONI... CAPITE?!
N-NON VEDO IL PROBLEMA, S-SINCERAMENTE...
MA È DA MANIACI!

ASPETTA... CHE TIPO DI CARTONI?
EH?!
CARTONI ANIMATI. QUELLI DELLA TV!
G-GRAZIE TANTE...

N-NON VEDO ALCUNA D-DIFFERENZA CON QUALSIASI ALTRO T-TIPO DI PUBBLICAZIONE E-EROTICA...
È S-SOLO QUESTIONE DI G-GUSTI.
NOI POSSEDIAMO ANCHE NORMALI PUBBLICAZIONI EROTICHE...

BE', IO NO.
NON M'INTERESSANO.

SCUSI... VUOLE PROPRIO ME?
SOLO PERCHE' MI SEMBRI IL PIU' NORMALE TRA QUESTI ZOMBIE...

PERCHE' MI HAI DATO DEL LEI?
DAMMI DEL TU, E PIANTALA.
UGH... SENZA ALCUN MOTIVO PRECI-SO...

ECCO, A DIRE LA VERITÀ... RIGUARDO KOSAKA...

E TU CHE VUOI?! FUORI DAI PIEDI!
UN CORNO! SE RESTI QUI, HO IL DIRIT-TO DI SENTIRE TUTTO QUEL-LO CHE DICI!
SEI QUI APPOSTA, VERO?

INSOMMA... L'ALTRO GIOR-NO, NELLA CAMERA DI KOSAKA...
RX-78 MOBILE SUIT
PERFECT GANDUM

OH!
C-CHI...?!
OH, CIAO!
KOSAKA NON C'E'!

SASAHARA, VIENI UN PO' QUA!
TU, SPO-STATI.
E-EHI, MA CHE...?!

UH?

IO CREDO...
...CHE DOVREBBERO...
SI`?

...TRASFORMARLO IN UN VIDEOGIOCO EROTICO!
OH, ANCHE DI QUESTO PARLANO MOLTISSIMO IN RETE!
I-IN FONDO E` V-VERO CHE E` DISEGNATO SEGUENDO LO S-STILE DI UN VIDEOGAME EROTICO, N-NONOSTANTE SIA PUBBLICATO SU UNA RIVISTA N-NORMALE...

BE', MI SEMBRA CHE TUTTI CONCORDINO SU QUESTO FATTO, MA QUELLO CHE MI CHIEDO E`...
...SARA` POSSIBILE?!
V-VISTO CHE E` PUBBLICATO DA UNA DELLE PIU` GROSSE C-CASE EDITRICI DEL GIAPPONE, C-CREDO CHE NON CI SIA ALCUNA SPERANZA...
L'UNICA COSA CHE POSSIAMO FARE E` SCEGLIERE DI COMUNE ACCORDO UNA SINGOLA CASA DI PRODUZIONE DI VIDEOGIOCHI, E PREMERE AL MASSIMO PERCHE` SIA LEI A FARNE RICHIESTA!

ALLORA, PER IL MOMENTO DOBBIAMO SOLO ASPETTARE IL COMIC MARKET ESTIVO?
AH AH
QUESTA VOLTA ABBIAMO UNA VERA **MISSIONE**, NON TROVATE?! IO NON VEDO L'ORA!
AH AH AH AH
...HAI RAGIONE!
AH

SE VERRA` TRASPOSTO IN VIDEOGIOCO...
VISTO CHE ULTIMAMENTE VANNO DI MODA LE TEMATICHE OMOSESSUALI, NON CREDETE CHE POTREBBERO SVILUPPARE QUALCHE RAPPORTO TRA CHIHIRO E ROKUHARA?
BLA
BLA
CHIHIRO E` IL PROTAGONISTA, NON E` COSI`? SE CAPITASSE QUALCOSA DEL GENERE, DIVENTEREBBE UNO SHONEN AI IN PIENA REGOLA!
COSA?! MA VA'!
CHAK
THUMP

* IN GIAPPONE NON E' INSOLITO, VISTO CHE IL MERCATO DELLE FANZINE E' ESTREMAMENTE FLORIDO. KB

MOLTO BENE. DIREI DI DARE IL VIA ALLA NOSTRA RIUNIONE PER COMMENTARE IL NUOVO EPISODIO DI KUJI AN...
...OVVERO LA 256° PUNTATA, PUBBLICATA QUESTA SETTIMANA.
FAPP

ACCIDENTI... LO PUBBLICANO DA COSÌ TANTO TEMPO?
IGNORA QUESTO PARTICOLARE!

A PROPOSITO DI QUESTO ARGOMENTO, SE NE PARLA GIÀ MOLTO IN RETE...
S-SÌ?!
...PER CUI NON FATECI CASO... IN FONDO, HO SEMPLICEMENTE VOGLIA DI PARLARNE ORA.

ALLORA, A QUANTO PARE LA PROFESSORESSA SHINOBU SI È MESSA SUL SERIO CON QUEL TIZIO...
AVEVI ANCORA QUALCHE DUBBIO, DOPO LA PUNTATA DELLA SETTIMANA SCORSA?
NO... DICIAMO CHE CI SPERAVO...
N-NON È NIENTE MALE... HA R-RITMO, NONOSTANTE SIA UNA S-SOAP OPERA...

...SERBA DA CINQUE ANNI...
CHIHIRO NON NE AVRA' MAI IL CORAGGIO, NON TROVI?
HAI RAGIONE...

SCUSA, MA A TE NON IMPORTA NULLA?
TI PORTERO' VIA TOKINO!

MAH!
...
COSA INTENDI DIRE?
DAVVERO NON HAI PROBLEMI A LASCIARE QUEI DUE SOLI?
QUESTA VOLTA...

...UN PO' SFAVOREVOLE AL PRESIDENTE...
NON E' POSSIBILE CHE NON SI CONGRATULI CON LA PERSONA A CUI E' TANTO AFFEZIONATO DA CONSIDERARLA COME UNA SORELLA MAGGIORE!
ASTIENITI DAL FARE QUALSIASI OMMEN- SCON- ERATO!
CONTINUA

* LE CLASSICHE SFERE DI PLASTICA A SORPRESA CHE SI ACQUISTANO DAI DISTRIBUTORI AUTOMATICI INSERENDO UNA MONETINA. CI SONO ANCHE IN ITALIA, MA IN GIAPPONE SONO UNA VERA ISTITUZIONE DA SEMPRE! KB

QUESTO PERSONAGGIO SI CHIAMA **AOI**... UN NOME PIUTTOSTO COMUNE... EH EH...

TENENDO IN CONSIDERAZIONE CHE IL SUO RUOLO È QUELLO DI PROTAGONISTA PRINCIPALE, GLI ELEMENTI CHE LA COMPONGONO RISULTANO MOLTO NEUTRALI. IL SUO ASPETTO GENERALE È QUESTO, E IL SUO CARATTERE È QUELLO DI UN'AMICA D'INFANZIA...

...SIMILE, QUINDI, A QUELLO DELLA TIPICA-MOGLIE-PIÙ-VECCHIA-DEL-MARITO...

IN QUESTA **EDIZIONE SPECIALE**, PERÒ, HA SUBITO UN CAMBIAMENTO **DRAMMATICO!** OSSERVA L'EFFETTO PARTICOLARE CONFERITO DAL TAGLIO CLASSICO DELL'ABITO UNITO ALL'ADERENZA DEL TESSUTO AL CORPO...

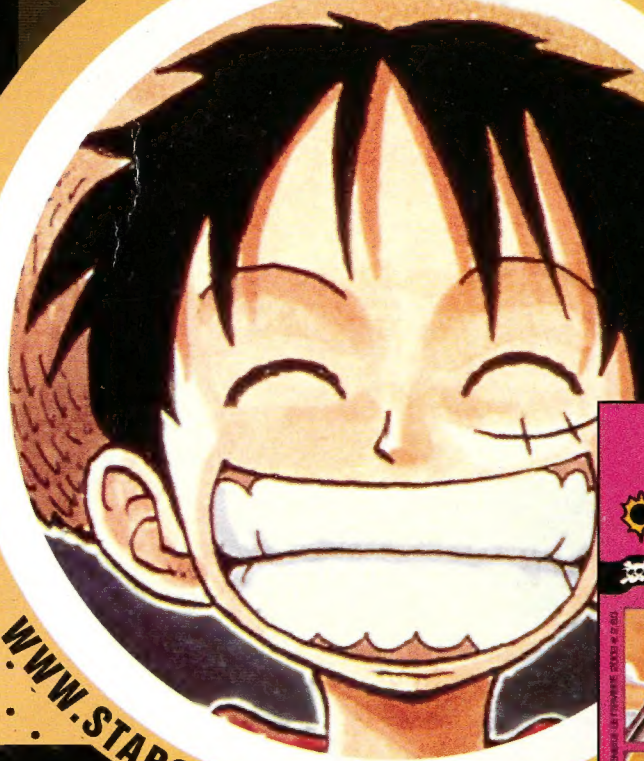
Kio Shimoku - **OTAKU CLUB**
TAVOLA ROTONDA CON AMMACCATURA

ONE PIECE WANTED

SETTEMBRE 2003 • EDICOLA

WWW.STARCOMICS.COM

di Eiichiro Oda

YOUNG 112

kappa magazine 135

edizioni star comics